

OUSE ENTRAR EM
UMA CIDADE DE DRAGÕES
E TREVAS. . .

ODEUS QUEBRADO

THE BROKEN GOD

"Fãs de Brandon
Sanderson se sentirão
em casa na sinuosa
paisagem de Guerdon.
Uma estreia inventiva."
— *Booklist*



GARETH
HANRAHAN

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

OUSE ENTRAR EM
UMA CIDADE DE DRAGÕES
E TREVAS. . .

O DEUS QUEBRADO

THE BROKEN GOD

"Fãs de Brandon
Sanderson se sentirão
em casa na sinuosa
paisagem de Guerdon.
Uma estreia inventiva."
— *Booklist*



GARETH
HANRAHAN

O DEUS QUEBRADO

3

**GARETH
HANRAHAN**

O DEUS QUEBRADO

TRADUÇÃO
FÁBIO FERNANDES

**O LEGADO
DO FERRO
NEGRO #3**

TRAMA

Titulo original: *The Broken God*

Copyright © 2021 Gareth Hanrahan

Publicado originalmente na Grã-Bretanha em 2021 pela Orbit, um selo do Little, Brown Book Group.

Direitos de edição da obra em língua portuguesa no Brasil adquiridos pela Trama, selo da EDITORA NOVA FRONTEIRA PARTICIPAÇÕES S.A. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, de fotocópia, gravação etc., sem a permissão do detentor do copirraite.

EDITORA NOVA FRONTEIRA PARTICIPAÇÕES S.A.

Av. Rio Branco, 115 – Salas 1201 a 1205 – Centro – 20040-004

Rio de Janeiro – RJ – Brasil

Tel.: (21) 3882-8200

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

H248d

Hanrahan, Gareth

O deus quebrado / Gareth Hanrahan ; traduzido por Fábio Fernandes. – 2.ed. – Rio de Janeiro : Trama, 2024.

(O Legado do Ferro Negro, v.3)

Formato: epub com 2,2 MB

Titulo original: *The Broken God*

ISBN: 978-65-89132-59-2

1. Literatura fantástica. I. Fernandes, Fábio. II. Título.

CDD: 890

CDU: 821.111(417)

André Felipe de Moraes Queiroz – Bibliotecário – CRB-4/2242

Conheça outros livros da editora:



www.editoratrama.com.br

   /editoratrama

Este é para Cat.

SUMÁRIO

Capa

Folha de rosto

Créditos

Dedicatória

Prólogo

Capítulo um

Capítulo dois

Capítulo três

Capítulo quatro

Capítulo cinco

Capítulo seis

Capítulo sete

Capítulo oito

Capítulo nove

Capítulo dez

Interlúdio I

Capítulo onze

Capítulo doze

Capítulo treze

Capítulo catorze

Capítulo quinze

Capítulo dezesseis

Capítulo dezessete

Capítulo dezoito

Capítulo dezenove

Capítulo vinte

Capítulo vinte e um

Capítulo vinte e dois

Capítulo vinte e três

Capítulo vinte e quatro

Capítulo vinte e cinco

Capítulo vinte e seis

Capítulo vinte e sete

Capítulo vinte e oito

Capítulo vinte e nove

Capítulo trinta

Capítulo trinta e um

Capítulo trinta e dois

Capítulo trinta e três

Capítulo trinta e quatro

Capítulo trinta e cinco

Capítulo trinta e seis

Capítulo trinta e sete

Capítulo trinta e oito

Capítulo trinta e nove

Interlúdio II

Capítulo quarenta

Capítulo quarenta e um

Capítulo quarenta e dois

Capítulo quarenta e três

Capítulo quarenta e quatro

Capítulo quarenta e cinco

Capítulo quarenta e seis

Epílogo

Agradecimentos

Colofão

PRÓLOGO

O mesmo sonho, de novo.

No sonho, Artolo dos Ghierdanas desce uma rua na Cidade Refeita de Guerdon, todo fanfarrão. A primavera está no ar, e seu passo também exibe um entusiasmo primaveril. Ele olha para a vista improvável da Cidade Refeita, aquele reino de torres e pontes fantásticas, como se a espuma de uma onda quebrada tivesse congelado e se transformado em mármore. Ele vê as torres, todas conjuradas num instante por uma criação dos alquimistas que deu errado — ou assim diz o boato. Em todo o mundo, Guerdon é conhecida principalmente pelas maravilhas feitas pela guilda dos alquimistas. Armas tiradas de seus caldeirões e fundições fluem pelo mar para a Guerra dos Deuses, enquanto rios de ouro e prata correm de volta.

Aos olhos de Artolo, essa Cidade Refeita é uma peneira, sobrecarregando a cidade, fazendo descer ouro e prata para ele e sua família. Ela nasceu do caos e da crise, e o caos sempre traz oportunidades para aqueles que têm coragem de aproveitar o momento. É por isso que o tio-avô escolheu Artolo, dentre todos na família, para supervisionar as operações em Guerdon. Ele tem as mãos fortes necessárias para essa tarefa.

Nos poucos meses em que está aqui, ele provou isso. Quebrou o sindicato criminoso local, a Irmandade, operando fora do distrito de merda que é o Arroio — ele é dono deles agora.

E deu um jeito em todas as pessoas que se meteram com ele.

Porque, quando alguém desafia Artolo, também desafia os Ghierdanas, e

ninguém desafia os Ghierdanas.

Ninguém desafia os dragões.

É apenas o começo. A Cidade Refeita não pertence a ninguém na verdade. Metade das torres encantadas está vazia ou foi reivindicada por invasores e refugiados indefesos, que podem ser facilmente expulsos. Guerdon ainda está se recompondo após a crise. Os golens de cera da guarda da cidade, os Homens de Sebo, foram banidos das ruas. Os alquimistas estão reconstruindo suas fábricas destruídas. A Irmandade se foi, e o parlamento cambaleia atordoado, governado por algum comitê de emergência improvisado. Até os deuses locais estão moribundos.

Tudo isso à luz do dia. De lambuja. Artolo percorre com sua mão enorme o corrimão de mármore liso da varanda, deleitando-se com a sensação. Ele batuca com o Anel de Samara no corrimão e quase consegue sentir a cidade inteira tremer, vibrar sob seu toque como se o temesse. Um cavalo para ser domado, uma mulher para ser tomada.

Ele sente que isso é bom. Que é certo. Sente como se fosse a primeira vez em que o tio-avô o levou para voar. A Cidade Refeita ao seu redor poderia ser uma nuvem num céu cintilante, e ele está voando em direção ao seu destino glorioso.

No sonho, Artolo desce uma escada. Seus homens abaixam as cabeças quando ele passa, murmuram palavras de respeito. Logo, toda a cidade irá se curvar a ele também. Chefe Artolo, o favorito do tio-avô. O Escolhido do tio-avô.

Ele entra na sala do porão. Dois de seus homens aguardam, seu primo Vollio e Tiske. Homens leais, mesmo que Tiske seja apenas Eshdana. Apenas marcado pelas cinzas, não um parente do dragão. Eles estão segurando uma prisioneira. Uma jovem de cabelos escuros que se debate como uma gata de rua. E grita agudo como uma também.

— Quieta — ele ordena. Agarra com força o queixo dela e vira sua cabeça para poder ver seu rosto. A pele está marcada por uma camada empoeirada de pequenas manchas escuras, como cicatrizes ou queimaduras. Um amuleto feio de algum metal preto está pendurado em seu pescoço. — Me disseram que você estava me espionando. Que você roubou de mim. Que esfaqueou três dos meus homens.

— Três que você encontrou — ela sussurra.

— Você sabe quem eu sou? — Artolo aperta sua boca.

— Tolo — ela murmura.

— Errado! — ele grita.

Artolo a solta. Saca a faca. O punho é dourado e cravejado de joias. A lâmina é um dente de dragão, presente do tio-avô. É mais do que uma arma: é um

símbolo da confiança do dragão, de sua autoridade como um príncipe Ghierdana. Ele levanta a faca, apreciando seu peso, a maneira como ela cabe em sua mão. Foi feita para ele.

Artolo bate no rosto da garota com a arma, primeiro com o cabo. Ele segura a faca no alto para que ela possa ver.

— Está vendo isto aqui? Sabe o que é isto? Eu sou um chefe dos Ghierdanas. Eu sou Escolhido do Dragão.

Ele coloca a faca na garganta dela, pressionando a lâmina contra a pele.

Um pouco mais de pressão e esta se abrirá numa torrente vermelha.

Um pouco mais de trabalho, para serrar a cartilagem, e então haverá aquela separação, aquela onda de calor quando a traqueia ceder.

— Me desafie, e você desafiará os Ghierdanas!

Não há nenhuma testemunha ali naquele porão. Apenas Vollio e Tiske. Apenas a pedra cintilante da inconcebível Cidade Refeita. Ainda assim, Artolo gosta de fazer o seu discurso. Já repetiu aquilo muitas vezes. É sobretudo para seu próprio bem. Um lembrete para que ele seja duro. Para que não falhe.

Ele olha a garota bem nos olhos. Não há medo algum nela. Ela não acredita que Artolo vai fazer aquilo. E isso o deixa ainda mais irritado.

— Tire algo de mim — ele rosna —, e você tirará do dragão!

Ele passa a faca pela garganta dela.

Ouve-se o som estridente de raspagem, como se estivesse passando a lâmina em uma rocha. Faíscas voam de onde a faca raspa a pele macia da garganta da garota. A faca — a faca *dele*, a faca de dente de dragão — não pode machucá-la.

De alguma forma, porém, fere o lugar onde se encontram. Várias feridas se abrem nas paredes brancas cintilantes, sulcos profundos e úmidos rasgam a pedra, imitando o caminho da faca através da garganta da garota, que permanece intacta, sem cortes.

Um milagre. Um puta milagre.

Mas o tio-avô disse a ele que não havia mais santos em Guerdon.

O chão de pedra convulsiona, arremessando Vollio e Tiske para longe da prisioneira. Eles vão parar em cantos opostos da sala do porão. O teto derrete, longos dedos de pedra brilhante caem em cascata como estalactites, flores entrelaçadas de rocha sólida desabroçam, vedando todos os cantos do lugar. Em um instante, Vollio e Tiske estão emparedados, encurralados atrás de uma pedra. Artolo pode ouvir seus gritos abafados.

A garota se levanta lentamente, exibindo um sorriso malicioso. O rosto está afoguedado pelo entusiasmo, embriagado de poder.

Atrás dela, a porta do porão estremece e, em seguida, o lintel de pedra acima

dele também derrete. A única saída daquele lugar se fecha. Ele não pode pedir ajuda.

A faca não é capaz cortá-la, então ele soca o nariz dela com o cabo da arma.

As paredes da sala — não, deuses inferiores, é toda a Cidade Refeita que recebe a força do golpe. Ela está intocada. Artolo dá um soco na cara dela, e é como socar uma parede. Os nós dos dedos dele voltam sangrando, e aquilo é um jogo para a garota.

Ele não pode machucá-la. Não pode matá-la. Ele não tem uma arma de fogo nem nada que seja mais letal. Ele precisa de uma arma de fogo. Por que não trouxe a porra de uma arma de fogo? Já matou santos antes, do outro lado do mar, mas não sem armas. Não sem o tio-avô.

Ele não pode decepcionar o tio-avô. Não pode decepcionar o dragão.

Não há ar ali embaixo; Artolo não consegue respirar. Não se aguenta em pé, e, em pânico, não sabe dizer se é o chão ou seus joelhos que derreteram. A garota paira sobre ele, repentinamente terrível e monstruosa. Ele rasteja para trás, para longe dela, ou tenta, mas o chão está liso como um espelho e escorregadio.

Ela pega a faca de dente de dragão e admira o cabo cravejado de joias. Vira-a habilmente e examina a lâmina.

— Você cegou ela — diz. — Agora essa arma não vale merda nenhuma. — Joga a faca dele no chão. — Mas eu tenho uma — acrescenta, rindo, e puxa sua própria lâmina de dentro de alguma dobra oculta da capa.

Vollio deveria ter revistado a piranha em busca de armas.

— Pode me chamar de Santa das Facas — diz ela, avançando para cima dele. Então para e olha para o teto. — O que é que foi? É um nome bom! — Ela faz uma pausa, como se estivesse escutando uma voz que Artolo não ouve. — Tudo bem, eu vou pegar uma faca mágica então. Uma porra de uma espada de fogo, talvez. Mas primeiro...

A garota volta sua atenção para Artolo. Seus olhos brilham como a pedra da Cidade Refeita ao sol.

— Esta é a minha cidade. Eu sei o que você está fazendo aqui. Sei o que você está procurando.

Impossível ela saber disso, pensa Artolo. O tio-avô confiou a ele uma missão tão secreta que só poderia ser dada a alguém da família. Impossível que ela saiba das armas de Ferro Negro. O que é essa garota?

— Eu vou te matar — ameaça Artolo, convocando os restos esfarrapados de sua bravata. Tem que haver alguma maneira de machucá-la. Gás venenoso. Ácido. Feitiçaria. Fogo de dragão. Ela é humana. — Eu vou matar sua família, caralho.

A jovem ri.

— É um pouco tarde para isso. Mas já que estamos trocando ameaças... — Ela fecha o punho, e a parede que segura Vollio repete o movimento. Ouve-se um grito abafado e uma torrente vermelha esguicha das rachaduras na pedra.

— Vou dar um jeito.

A garota o ignora.

— Os Ghierdanas não são bem-vindos aqui. Volte e diga isso ao dragão. Não haverá um segundo aviso.

Com um gesto da garota, a parede se abre atrás dele, fendendo e refluindo para formar uma nova porta. O fedor de cemitério de túneis de carniçais sopra desse segundo portal.

Ela passa por cima dele como se Artolo não fosse nada.

Ignora-o como se ele não fosse nada.

Ninguém o trata assim. Ele é Artolo dos Ghierdanas. O favorito do tio-avô. Escolhido do dragão!

A faca de dente de dragão está em sua mão. Ele volta a se equilibrar e salta para cima dela. A piranha tem metade de seu tamanho, é pequena e fraca, e, apesar de todos os seus milagres, é apenas uma menina. Pegue-a de surpresa e...

... O sonho acaba igual das outras vezes. Ela se vira, como se tivesse previsto aquele movimento de Artolo. A faca dela se finca logo abaixo das costelas dele, seu impulso o faz continuar investindo sobre a lâmina, enquanto ela a torce, e todas as paredes brancas tornam-se vermelhas, vermelhas, vermelhas. E ele está caindo, como se tivesse escorregado das costas do tio-avô.

O dragão continua voando e não olha para trás.

CAPÍTULO UM

Há dias em que Cari precisa se lembrar que nem tudo foi um sonho.

O rolar do navio é muito familiar para ela. O cheiro da maresia, o fedor dos porões. Os estalos das cordas e dos madeirames, a água batendo com força nas tábuas, os gritos dos marinheiros, tudo isso era a vida dela antes, e agora é sua vida novamente. O vasto mundo, o mar sob o céu. Ela se apoia na amurada da proa do navio, observando o horizonte. Aquela extensão erma lhe traz a deliciosa sensação do anonimato. O oceano aberto não aceita nenhum nome que os mortais ou deuses possam tentar colocar nele. Não admite história, existindo em um momento presente e eterno. No oceano, ela tem a sensação de que poderia renascer com cada onda que avança.

No oceano, sua vida em terra parece um sonho.

Mas não foi um sonho, foi?, ela pensa, fechando os dedos em torno do amuleto negro que mais uma vez adorna seu pescoço. Cari não espera obter nenhuma resposta: Mastro está a meio mundo de distância. E mesmo que ela estivesse de volta à Cidade Refeita, no coração da grande metrópole que inadvertidamente conjurou a partir do cadáver dele quase dois anos atrás, não sabe se ele seria capaz de lhe responder.

Mesmo assim, ela reza por uma resposta. Ela força qualquer que seja o equivalente psíquico de um ouvido.

Nada.

Apenas o turbilhão irregular de seus próprios pensamentos.

Cari não pode deixar de ver graça naquela ironia. Fugiu de casa há muito tempo porque era assombrada pelo medo dos poderes invisíveis que a convocavam e encontrou consolo no anonimato do oceano. A distância abafou as vozes. Cada milha que navegava para longe de Guerdon era um bálsamo para sua alma cheia de cicatrizes.

Agora, está apavorada com a ausência de uma voz específica, e cada dia a bordo é um tempo que não pode se dar ao luxo de perder. Se ela pudesse ter se teleportado pelo mundo, em vez de passar meses viajando ao redor da Guerra dos Deuses, teria feito isso, e dane-se o quanto custaria.

Nada nunca é simples com você, não é?, ela pensa. Novamente, não há resposta. Apenas uma lembrança de sua prima Eladora, caída e ensanguentada num beco da rua Desiderata, sussurrando para ela: *Você arruína tudo.*

Não desta vez.

— Ilbarin! — vem o grito do cesto da gávea. — Rocha de Ilbarin à vista!

Cari olha para o horizonte, procurando a corcova da montanha à distância, mas ainda não consegue avistá-la dali de baixo. Afasta o desejo de subir no cordame para enxergar melhor. Passou metade de sua antiga vida no ar, e o balanço do mastro não lhe causa medo. Mas não pode abandonar seu prêmio. Ela dá um tapinha no pacote pesado de oleado do qual não tira os olhos há seis meses, sente o peso reconfortante do livro dentro dele.

Peso reconfortante? É mais um peso inconveniente, na verdade. O livro é absurdamente grande e a capa é feita de metal, com um cadeado robusto embutido. Provavelmente tem feitiços de proteção também. A coisa poderia deter uma bala, e das grandes. Se Cari algum dia se vir num bombardeio de artilharia (*de novo*, aliás), vai se esconder embaixo dessa merda.

O Grimório da dra. Ramegos, para dar ao livro algo parecido com um título adequado. Pelo que Eladora explicou, é algum tipo de diário mágico. Cari gostaria de saber quais páginas eram realmente importantes. Se soubesse o que era valioso, poderia simplesmente ter roubado isso, cortado fora as páginas e as envolvido num pacote bem amarradinho. Mas não: tudo ali são runas misteriosas e incompreensíveis. Ela não consegue distinguir entre os segredos para desintegrar o mundo e o equivalente mágico de “Dia oito de desconforto gástrico. A defecação de hoje foi basicamente esverdeada e inofensiva”, então ela tem que carregar tudo. Cari arrastou aquele livro de merda de Guerdon a Haith, atravessando até Varinth, descendo para o sul até Paravos, através dos califados para dentro do Mar de Fogo e agora quase chegando em Khebesh.

Pensando bem, seis meses com aquele livro poderiam contar entre seus

relacionamentos mais longos, e ela nem consegue ler esse trambolho.

Cari volta a prestar atenção ao que ouve. Mastro sempre se divertia quando ela começava a resmungar. Ela ainda faz a curadoria dos próprios pensamentos, armazenando coisas que ele poderia gostar. Mas ele é uma ausência em sua alma, uma ferida invisível. Um membro fantasma que outras pessoas não têm. Cari fica apenas com seus próprios pensamentos e sempre foi uma péssima companhia para si mesma.

Alguns membros da tripulação desse navio podem entender. Alguns deles também andaram na sombra da divindade. Não é um navio de Guerdon; ela embarcou neste navio em... um dos portos ocupados do Califado? Taervosa, talvez, ou em alguma outra parada em sua longa e sinuosa jornada. Não ser um navio de Guerdon significa que não é uma tripulação de Guerdon: existem aqueles que foram tocados pelos deuses a bordo. Eles têm um obreiro do tempo, Eld, um santo menor da Mãe Nuvem. O santo anda a passos curtos e desajeitados, reclamando dos tornozelos e barriga inchados e vez ou outra é convocado a parir espíritos sílfides para encher as velas e acelerar o navio. Outro marinheiro tem uma Criança da Tumba de Ul-Taen montada em seus ombros, o espectro de um sacrifício de criança. Às vezes Cari consegue ver a Criança, quando o sol pega no ângulo certo. E há um mercenário com o símbolo da Rainha Leão tatuado no peito.

Cari fica longe dele durante toda a jornada.

Já fez inimigos suficientes para uma vida inteira.

A Rocha de Ilbarin assoma enquanto o navio luta para avançar através de um mar de escombros. Os destroços flutuantes batem no casco. A tripulação corre para a grade para fazer sondagens e verificar a profundidade abaixo da quilha. Eles têm mapas, claro, mas mapas são inúteis nestes dias. Os deuses podem rasgar as fundações do oceano para atacar uns aos outros.

Já se passaram cinco anos desde que ela viu a Rocha pela última vez, mas Cari ainda se lembra da Cidade de Ilbarin. Outros viajantes poderiam falar das fontes cintilantes de Ilbarin em meio aos jardins verdes exuberantes, ou dos templos de telhados dourados, mas Cari se lembra principalmente dos cais lotados e os becos entre os armazéns, as estalagens das docas e os vendedores de velas. Ela passou seus anos de formação lá e no *Rose*. Será capaz de encontrar o caminho a partir dali.

O curso do navio muda. A distante Rocha de Ilbarin desaparece atrás do grupês e reaparece um momento depois do outro lado. Eles não estão mais indo

para a Cidade de Ilbarin, mas sim para o extremo norte da ilha.

Cari enfia o grimório de Ramegos em sua mochila antes de levá-la às costas. O peso da mochila abarrotada a faz se sentir meio desequilibrada, e as águas estão agitadas naquele ponto. Ela encontra o capitão Dosca por perto, parado na amurada, com a luneta erguida. Algo está vindo.

— Ei — ela chama.

Ele a ignora, então Cari coloca a palma da mão na extremidade do telescópio, bloqueando a visão do capitão. Isso chama a atenção dele.

— Eu paguei passagem para a Cidade de Ilbarin. Paguei a mais para ir direto para lá.

Na verdade, foi a primeira vez em sua vida que ela já teve dinheiro para *pagar* a passagem em vez de trabalhar por ela, e Cari vai fazer valer cada centavo, não importa como.

Dosca chupa os dentes manchados.

— Precisamos mudar de rumo — ele diz lentamente. — A Cidade de Ilbarin não é mais segura. Tem havido, há, inundações.

— Você disse que me levaria para a Cidade de Ilbarin.

— Não podemos aportar lá.

— Tenho amigos no porto.

Usar o verbo no presente é uma suposição arriscada de sua parte; ela tinha amigos lá, havia muito tempo. Eram como uma família. Ela passou cinco anos a bordo do *Rose*. Hawse ou Adro vão ajudá-la. Ela até poderá ir para Dol Martaine se estiver em apuros: agora tem dinheiro para pagar a viagem. O capitão Hawse era de Ilbarin e sempre disse que se aposentaria lá. Cari vai pegar qualquer navio que a leve à terra proibida de Khebesb, mas em seu íntimo cultiva a ideia fantasiosa de que será o *Rose* que a levará até lá.

— Preciso ir para Ilbarin.

Após uma longa pausa, Dosca diz:

— Nós vamos para Ushket.

— Ushket... Ushket fica no meio da subida da montanha, caralho!

Quão ruim havia sido a inundação? Merda, o quanto as informações de Cari estão desatualizadas? A viagem de Guerdon a Ilbarin normalmente leva quatro ou cinco semanas, mas Cari fez tudo errado, tomou o caminho mais longo. Precisou fazer isso, não ousava de jeito nenhum chegar perto dos deuses de Ishmere, não depois do que fez à deusa da guerra deles. Ela tem viajado por meses, recebendo poucas notícias do sul até chegar aos Califados. E estava tão ansiosa para encontrar uma forma de chegar em Ilbarin que não tomou nenhuma precaução.

— Vamos desembarcar você em Ushket. Não há mais nada a ser feito. — Ele

levanta a luneta novamente.

— O que é aquilo? — Cari pergunta.

Ela consegue ver outra embarcação se aproximando, uma mancha de fumaça escura acima dela. Movida a alquimia e, pelo tamanho, provavelmente uma canhoneira. Militares de Ilbarin, talvez? Ela tenta pegar a luneta de Dosca, mas ele a guarda antes que ela consiga.

— Uma escolta. — Dosca olha para Cari. — Seria melhor você ficar escondida. Direi a eles que não tenho passageiros.

— São ilbarinenses?

Dosca nega com a cabeça.

— Não. Ghierdanas.

*

Ghierdanas. Piratas dragões de merda.

Corra. Esconda-se. Cari dispara convés abaixo, saltando a escada estreita, ignorando os xingamentos de Eld ao passar por ele. A grande barriga dele, grávida de vento, quase ocupa toda a passagem. Ela corre para o canto no qual estivera dormindo e reúne seus poucos pertences. O porão fede a ovos podres, e o cheiro é suportável somente se eles deixarem as escotilhas entreabertas na maior parte do tempo. Daqui de baixo, Cari pode olhar para cima e ver uma fatia de céu azul brilhante, ouvir o movimento no convés acima.

A fumaça acre atravessa a faixa de azul, e ela sente o cheiro de vapores do motor. A canhoneira está ao lado. Cari ouve gritos e batidas no casco enquanto as pessoas sobem a bordo. Descobre um esconderijo sob um beliche e se enfia no canto escuro, como uma criança se escondendo de monstros. A faca em punho, pronta para atacar. O coração bate tão forte que parece que vai quebrar suas costelas.

Nenhum de seus instintos funciona mais. Lá em Guerdon, ninguém era capaz de detê-la. Era a Santa das Facas. Com o apoio dos milagres de Mastro, era invencível. Mastro a protegia, absorvia qualquer ferimento que pudesse machucá-la. Com a ajuda dele, Cari matou a facadas sozinha o sindicato do crime dos Ghierdanas inteiro. Expulsou todos eles de Guerdon sem sofrer um arranhão. Apenas alguns meses atrás, ela não teria que se esconder. Saberria onde estava cada Ghierdana desgraçado, sentiria seus passos no chão de pedra. As paredes se abririam para ela, a Cidade Refeita se remodelaria de acordo com seus desejos. Envolvida em uma pele dura como mármore, não daria a mínima para as balas das armas e teria derrotado uma dezena de homens com a graça cruel de uma

santa.

Teria feito com que implorassem por misericórdia.

Que orassem a ela por misericórdia.

Às vezes, concedia essa misericórdia. Às vezes não.

Você acha que eles sabem quem eu sou?, ela pensa em Mastro, descontroladamente. Caramba, talvez não. Talvez ela esteja exagerando. Os Ghierdanas formam um imenso grupo, um sindicato de famílias criminosas, cada qual liderada por um puta dragão cuspidor de fogo do caralho — não há garantia de que qualquer pessoa ali em Ilbarin saiba algo sobre o que aconteceu na casa dela. Até o momento, ela pensou ter visto alguém a seguindo três vezes — duas em Varinth e uma em Paravos —, mas despistou seus perseguidores em todas elas. Cari nem sabe se eles eram Ghierdanas ou não, ela fez muitos inimigos.

Talvez escape com um blefe. Meter a faca no bolso e passear no convés como quem não quer nada. *Quem, eu? Sou apenas mais um marinheiro.*

Mas eles podem encontrar a porra do livro.

Então ela fica escondida e espera. Seus músculos do ombro e suas pernas doem de ficar espremida no espaço apertado sob o beliche. A borda de metal do livro se enterra na parte inferior de suas costas. Baratas rastejam sobre suas mãos, sua clavícula. Ela não se move. Fica encolhida como uma criança assustada.

Dois homens abrem a escotilha e descem para o porão. Ambos vestem trajes militares, mas que são peças e retalhos descasados tirados de uniformes diferentes, todos sem marcas de patente. Ambos estão armados. Tudo o que ela tem é a faquinha em sua mão. Dois é mais do que ela pode dar conta: dois, para quem antes ria de uma dezena daqueles babacas. Eles varrem o porão, chutam e abrem a porta para o armário do contramestre, fazem uma busca rápida no local e saem. O rangido da escada sob as botas indica que eles subiram.

Ela solta o ar. *Amadores, certo? Nem valem o meu tempo.* Mastro riria disso.

Cari relaxa um pouco, mas ainda consegue ouvir o ronco leve dos motores da canhoneira nas proximidades.

A faixa de luz azul fica dourada quando o sol começa a se pôr. De cima, ela ouve Dosca gritar ordens. Sons de velas sendo enroladas, o barulho de correntes e o puxão distinto de um tranco quando algo começa a puxar o navio para a frente. Eles estão sendo rebocados para o porto, presumivelmente pela canhoneira Ghierdana. Presumivelmente indo para Ushket. O motor da canhoneira diminui e aumenta a velocidade, e o navio balança.

Plano: esperar até o navio ser amarrado no cais e escurecer. Escapulir para a costa; seguir para o sul dando a volta na Rocha até a Cidade de Ilbarin e terminar a jornada para Khebash. Mesmo sem a orientação milagrosa de Mastro, mesmo

com o peso da droga desse livro, ela consegue ser sorrateira para desembarcar sem ser vista. E se alguém a vir, bem, ela tem muita experiência em esfaquear os Ghierdanas. *Mas você não é mais invulnerável, então não seja atingida*, ela diz a si mesma na voz de Mastro.

A faixa dourada de luz torna-se laranja, depois cinza. O pôr do sol é mais rápido ali ao extremo sul.

Lá fora, o barulho dos motores cessa, dá lugar ao ranger de cordas e ao baque abafado do navio parando para descansar contra algum cais. Gritos de estivadores. Fim da jornada. O capitão Hawse ensinou Cari a sempre agradecer aos deuses do mar da região depois de uma viagem segura, mas ela nem ousa sussurrar.

Não falta muito agora.

Em seguida, as escadas rangem novamente, gemendo sob um grande peso. Ouve-se o chiado de um aparato respiratório. A luz do dia está prestes a se extinguir, então Cari só consegue vislumbrar uma silhueta. Um capacete de metal. Um traje de borracha, coberto com tubos e placas de metal que reluzem com símbolos misteriosos. A figura blindada caminha a passos pesados até o meio do porão e para, examinando a sala. Cari volta a se enfiar no seu esconderijo, o coração martelando outra vez, a boca seca.

Ela já viu coisas como a figura blindada antes. Trajes como aquele foram originalmente concebidos para proteger os usuários contra precipitação alquímica, pragas e toxinas, fumaça-afiada e coisas assim, mas ela também os viu adaptados como trajes de contenção para os contaminados sem cura. Lá em Guerdon, há um negociante de materiais alquímicos de segunda mão chamado Dredger que usa um deles. E também havia o Cavaleiro Febril, o carrasco que trabalhava para o antigo chefe criminoso de Guerdon, Heinreil.

Mastro matou o Cavaleiro Febril, mas isso quase lhe custou a vida, e ele tinha a força de um Homem de Pedra na época. Cari quebrou Heinreil com um pensamento, mas isso foi quando ela conseguia fazer milagres. Ali, ela não tem nada além daquela faca, nenhum milagre ou força sobrenatural para lhe dar um apoio.

A armadura do Cavaleiro Febril era uma caldeira com pernas, o encouraçado dos becos, toda cheia de rebites e placas de blindagem. Aquele traje ali é delicado, ornamentado... mais frágil, talvez? O elmo é feito para lembrar um javali, e a fera abre uma bocarra para revelar uma face metálica impassível. Um rosto de mulher, frio e cruel. Lentes verdes no lugar das órbitas dos olhos.

Mire no tubo de respiração, mire nas juntas, ela pensa, *você não vai perfurar a armadura*. O cabo da faca desliza em sua mão. Ela limpa a palma na camisa e

agarra a arma novamente. *Mire no tubo.*

A figura blindada levanta a mão, gorgoleja algo... e o porão é repentinamente inundado de luz. Uma dezena de pequenos glóbulos flutuantes de iluminação líquida dança pelo ar. Luzes sobrenaturais de bruxaria: a filha da mãe de armadura é uma feiticeira. Merda. O medo de Cari agora é balanceado com um dilúvio frio de incerteza, coisa que ela realmente odeia. Feiticeiros são difíceis de julgar, difíceis de combater. Não dá para saber o quanto são bons até que comecem a jogar feitiços. Não dá para saber o quanto são fortes, porque isso depende do nível de desespero deles. A magia os queima por dentro.

Uma lembrança, a lembrança que ela sempre vê ao fechar os olhos: Mastro caindo, cambaleando ao despencar do teto do grande Mercado Marinho para se quebrar no chão lá embaixo. Seu rosto apavorado, os olhos suplicantes fixados nela durante a queda, enquanto Cari está paralisada e congelada por um feitiço.

Diabo, o que ela pode fazer contra uma feiticeira? Se ela ainda fosse uma santa, teria certa proteção divina. Santos e feitiçaria existem no éter. Os santos podem usar a força bruta para desfazer feitiços, destruindo encantamentos e quebrando proteções como se fossem barreiras físicas. Se Cari ainda estivesse nas graças de Mastro, se ainda fosse a Santa das Facas, talvez pudesse atravessar os feitiços como um tijolo lançado em uma teia de aranha.

Agora ela está impotente. Inofensiva como uma mosca de merda.

As lentes zumbem e clicam enquanto o elmo rotaciona lentamente, vasculhando o aposento. Cari fica tensa, pronta para sair de seu esconderijo e atacar se for avistada.

A feitiçaria leva tempo. Se ela for rápida o suficiente, talvez consiga sair de debaixo do beliche e chegar à feiticeira antes que seu inimigo consiga lançar um feitiço. Talvez.

As luzes sobrenaturais seguem o olhar da feiticeira, indo na direção de Cari.

Mire no tubo de respiração, ela pensa, *e boa sorte.*

— Bruxa? — chama um dos Ghierdanas lá de cima. — Precisamos de você aqui em cima.

A feiticeira blindada fecha a mão. As luzes sobrenaturais se apagam. Mais uma vez, o misericordioso, abençoado, melhor som do mundo: passos rangendo na escada.

Cari desliza para fora de seu esconderijo, arrastando a mochila pesada atrás de si. Os sons de uma discussão vêm de cima: os Ghierdanas querem que Eld, o santo da Mãe Nuvem, vá com eles, e ele não está saindo do lugar. Pelo que Cari consegue entender dos ruídos, Eld está tentando espremer para fora um espírito sílfide ali para lutar contra os Ghierdanas.

Tática de combate terrível para ele. Distração brilhante para ela, especialmente quando Eld começa a urrar de dor.

Ela rasteja pelo porão até a escotilha de popa. Escala uma pilha de caixotes, prende a mochila num prego que está num lugar muito conveniente e então se impulsiona e passa pela escotilha entreaberta que dá no convés. Ela olha na direção da proa. Eld está se contorcendo no convés. Cari consegue ver a forma fantasmagórica de um espírito do vento saindo já pela metade de um novo corte no estômago de Eld, mas a figura blindada está de pé sobre ele. Uma manopla impenetrável estendida, reluzindo com poder. A feiticeira imobiliza o espírito no lugar com força mágica, metade dentro e metade fora. Rajadas de vento sopram assoviando da barriga distendida de Eld, das bordas de sua cesariana. A maioria dos Ghierdanas se reuniu em torno das contorções, além de uma dupla de atiradores que estão vigiando o capitão Dosca e o resto da tripulação.

Ninguém está olhando para ela.

Cari volta para a escotilha e desengancha sua mochila. O peso quase a puxa de volta para o porão, mas ela a arrasta para fora e a acomoda bem nas costas. Há uma prancha de embarque, mas Eld está se debatendo próximo a ela, então Cari se esgueira até um dos banheiros do navio — uma plataformazinha precária pendurada lateralmente, perto da popa.

De lá, ela desce para o cais.

O cais foi construído recentemente, o concreto está liso e intacto. Há algo bem estranho em seu entorno — é como se tivessem ancorado no meio de uma praça de mercado. Ela encontra um esconderijo entre caixotes empilhados perto de uma cerca de correntes. Está um silêncio sepulcral, e as ruas além da cerca estão desertas. Naquela luz fraca, é difícil saber, mas parece que esculpiram aquele porto de uma parte inundada de Ushket. Cari consegue ver um canal estreito que provavelmente já foi uma rua: a canhoneira deve ter rebocado o navio de Dosca ao longo daquela rota. É o único caminho que leva de volta ao mar. As ruínas em ambos os lados do canal estão chamuscadas e destruídas por alguma explosão. Fogo de dragão, talvez. Ou um milagre.

Existem quatro outros navios amarrados no cais, como prisioneiros acorrentados para trabalhos forçados. E é isso mesmo, Cari percebe: uma prisão para navios. A única maneira de entrar ou sair é por rebocador, e com um piloto que conheça aquele mar. Ela pode imaginar todos os tipos de obstáculos e perigos naquelas águas, desde edifícios em ruínas até recifes que rasgariam um casco. Uma prisão para navios... E pode imaginar quem são os malditos carcereiros. Os Ghierdanas.

Ela corre, ombros curvados sob o peso em suas costas, ao longo da beira do

cais, permanecendo nas sombras. Quando os últimos raios de sol desaparecem, Carillon some na noite.

As ruas são desconhecidas, os edifícios estranhos: os mais próximos estão agrupados ao longo de alamedas íngremes, mas ela consegue ouvir o canto dos pássaros e sentir o cheiro da vegetação não muito longe, então deve haver jardins ali também. É uma noite sem lua, e o crepúsculo está passando rápido. Cari pisa em poças, contorna o lodo e os detritos espalhados por toda parte. Isso a faz se lembrar de partes de Guerdon após o ataque da frota Kraken de Ishmere. Deve ser o que aconteceu ali também: os deuses agarraram o mar e o brandiram como uma arma, jogaram um oceano em cima daquele lugar.

Ela precisa sair das ruas antes que seja vista. Os andares mais baixos dos edifícios parecem inundados e abandonados. Cari avista uma porta aberta: quebrada, com metade das dobradiças arrancadas, encostada como um bêbado que procura apoio no amigo. Desliza pela brecha e para em um corredor que já foi grandioso. Tinta descascando de madeiras podres mancham suas mãos. Escadas à sua frente levam para cima, mas ela escuta alguém roncar a distância e imagina que os andares superiores ainda devem ser habitados. Aquele andar térreo está coberto de montes de lama e destroços, mas não há pegadas recentes depois da escada. Ela força uma porta num apartamento abandonado, há muito saqueado de qualquer coisa valiosa.

Ótimo. Tudo que ela precisa é um lugar para se esconder durante a noite. Pela manhã, vai se orientar, sair da cidade, dar a volta na montanha para a Cidade de Ilbarin e encontrar um navio que vá para o sul. Ela senta num canto seco, dolorida e exausta.

Cari abre sua mochila e verifica, pela milésima vez, que o grimório ainda está lá. É a única coisa que tem para negociar com os feiticeiros de Khebesb.

As palavras de Eladora se repetem em sua mente: “Leve isso para eles. Troque pelo que precisar. Eu não sei se eles podem ajudar o sr. Idgeson, mas espero que seja possível.”

Não falta muito, Mastro, diz a si mesma. Talvez, de alguma forma, esteja dizendo isso a ele também.

O barulho da água na rua do lado de fora faz Carillon adormecer.

CAPÍTULO DOIS

O dragão Taras voa em círculos sobre Guerdon.

O corpo maciço do tio-avô voa alto no céu, planando em asas de couro tão largas que lançam uma sombra sobre o mundo. Músculos titânicos se movem sob sua pele ancestral, marcada com milhares de cicatrizes. Umas têm séculos de idade, feitas por flechas e setas de besta, pelos dardos e pelas lanças dos santos. Outras são recentes: feridas de bala, queimaduras de ácido, a pátina ensanguentada de fumaça de faca ou as marcas deixadas pelos tentáculos e garras de monstros divinos. A Guerra dos Deuses deixou todos feridos, pensa Rasce, até o tio-avô Taras.

Mas o dragão é invencível.

Ele vai descendo em círculos. A máscara de Rasce foi danificada por um tiro perdido durante o bombardeio, deixando uma teia de aranha de rachaduras em seu campo de visão. Ele precisa virar a cabeça de um lado para o outro para ver as diferentes partes de Guerdon espalhadas abaixo dele. Dali, tio-avô parece encher o mundo: não importa para onde Rasce olhe, sempre há alguma parte do dragão, uma ponta de asa, garra ou cauda.

— Não é uma coisa bonita? — tio-avô murmura.

Rasce sente as palavras em vez de ouvi-las, as vibrações percorrendo suas coxas, sua coluna, ecoando dentro de seu capacete.

Ele jamais discordaria do tio-avô, mas a cidade abaixo lhe parece singularmente feia. Daquela altitude, é como se ele pudesse pegar a cidade inteira com uma das mãos. As fábricas dos alquimistas se assemelham a máquinas

intrincadas, manchadas com nuvens de fumaça oleosas, incrustadas em uma massa frutífera de ruas e cortiços que se estendem para o interior da cidade ao longo da trilha de um rio, em grande parte aterrado. Enquanto tio-avô voa em círculos para baixo, a luz do pôr do sol reflete em algum canal ou em um trecho de água exposta, fazendo a cidade cintilar como um vidro sinalizador. Em outros lugares, a cidade apresenta cicatrizes de guerras recentes. A fortaleza da Ponta da Rainha está em ruínas; lá na baía, nada resta da velha prisão em Hark, a não ser pedras detonadas e enegrecidas pelo fogo.

Também há joias ali. Catedrais e palácios em Morro Santo. O relevo taciturno do Parlamento no topo da Colina do Castelo: feio de se olhar, mas valioso. E logo abaixo, o destino deles: a grande pérola brilhante da Cidade Refeita. Uma beleza improvável, um distrito de domos e torres de mármore, de bulevares que brilham ao sol e becos como geada nas nervuras de uma folha.

Conjurada, o Dentista lhe disse, por meio de algum acidente alquímico, uma cidade inteira surgindo durante a noite.

Perto dali há outro distrito, igualmente antinatural naqueles dias. Os telhados de templos ishmerianos se erguem como barbatanas de tubarão na penumbra roxa que paira sobre o que alguns chamam de Bairro do Templo, mas na língua telegráfica do Armistício é oficialmente a Zona de Ocupação Ishmérica. Assim como a Cidade Refeita é denominada Zona de Ocupação Lyrixiana, e uma faixa da cidade desde a orla de Morro Santo nos subúrbios do nordeste é a Zona de Ocupação Haithiana. ZOI, ZOL, ZOH.

Abreviações servem para eliminar a estranheza e a vergonha, caixas bonitinhas para categorizar o impensável. A cidade só escapou da destruição e conquista ao convidar todos os seus conquistadores em potencial para compartilhar o prêmio. Como uma mulher se oferecendo aos vencedores: tome meu corpo, faça o que quiser comigo, só poupe meus filhos.

Ou, no caso de Guerdon, poupe minhas fábricas alquímicas vitais, poupe minhas mansões e palácios. Poupe meus mercados e meu livre acesso ao comércio de armas, poupe minha riqueza. A cidade encontrou segurança se equilibrando no fio da navalha.

É uma cidade bonita? Rasce pondera a questão. Ele já viu muitas cidades do alto, e várias eram gloriosas. Já viu templos como flores de cristal desabrochando, zigurates escalonados de obsidiana, casas comunitárias com telhados dourados onde heróis festejavam. Ele já viu lugares mais bonitos; mas, quando o dragão acabou com eles, todos viraram cinzas. Vista de cima, Guerdon é um lugar feio. Uma grande fera disforme de pedra, dilacerada por muitos ferimentos, que rastejou até a costa para morrer: mas mesmo daquela altura ele consegue ver as multidões nas

ruas, as docas movimentadas.

Consegue sentir o cheiro do dinheiro. Sentir o poder.

Não é uma coisa bonita, mas não é por isso que o dragão a deseja.

Um rumor de inquietação percorre a forma titânica do tio-avô ao passarem pelo Bairro do Templo, e as nuvens se contorcem em resposta. A cria monstruosa da Mãe Nuvem se esconde ali. Rasce sente o desprazer do dragão em seus ossos.

— Devíamos voar sobre a ZOH — diz Rasce — e desanimá-los.

Um tubo carrega o som de sua voz para o fone de ouvido do tio-avô. Caso contrário, ele teria que gritar a plenos pulmões para ser ouvido das costas do dragão.

— Hoje não — murmura tio-avô. — Sem provocações. Já chega de guerra. Agora, aos negócios.

Chega de guerra. Rasce puxa o distintivo desconhecido em sua armadura de voo: o símbolo do Exército Lyrixiano. Vinte anos atrás, teriam sido eles a atirar no tio-avô.

Eles descem em direção a uma das estruturas em cúpula na Cidade Refeita. Outro dragão, Thyrus, patrulha a área acima do local e se inclina em direção ao tio-avô enquanto eles descem em círculos. Uma máscara cobre o rosto da amazona Ghierdana montada em Thyrus, mas Rasce consegue imaginar a carranca que ela faz. Sorri para ela.

Uma bandeira lyrixiana tremula com a brisa do mar, mas então passa a soprar para o outro lado, fustigada pelo vento das asas enormes do tio-avô quando o dragão pousa em uma praça. Soldados lyrixianos guardam o perímetro daquele enclave militar. Tio-avô espreita através de um buraco aberto por uma explosão na lateral da cúpula, seus movimentos subitamente desajeitados e pesados agora que ele está no chão. Dragões foram feitos para voar.

Rasce desmonta. Seus próprios membros estão rígidos e doloridos após o longo voo. Também se tornou uma criatura do ar e do fogo, não da terra camponesa. Ele se alonga, sentindo dor em seus membros. É jovem e forte, mas apenas mortal. Muitas gerações de seus ancestrais montaram nas costas do tio-avô, e todos eles se foram, enquanto o dragão permanece.

Dentro da cúpula, tio-avô e o cavaleiro retiram seus enfeites militares. Soldados lyrixianos ajudam Rasce a tirar sua pesada máscara respiratória e a armadura de voo. Eles removem, seção por seção, a barda blindada que protege a barriga do tio-avô de fogo antiaéreo. Desengancham a teia vazia que, ainda há pouco, conteve bombas alquímicas. Os soldados ficam nervosos na presença do dragão; tio-avô tolera a hesitação deles pelo máximo tempo possível, mas sua impaciência vence. Ele rasga o resto da barda e em seguida sai pisando duro em

direção à saída.

Um oficial — major Estavo, Rasce lembra — vem apressado, gaguejando algo a respeito de um relatório sobre o bombardeio. Uma das mãos segura com firmeza uma pasta de documentos — relatórios de danos, talvez, ou propostas de alvos para o próximo ataque. O major começa a bater continência, mas se contém. Rasce e o dragão ainda são criminosos aos olhos do estado lyrixiano: mas é que um deles é um criminoso capaz de partir um navio de guerra ao meio ou incinerar um exército de cima, o que torna os dragões vitais para o esforço de guerra. Durante o conflito, deve haver uma trégua entre as autoridades e as famílias ghierdanas.

— Grande Taras... — começa Estavo, dirigindo-se a tio-avô pelo nome.

— Meu sobrinho cuidará disso — murmura tio-avô sem parar, e Estavo não é imbecil de ficar no caminho do dragão. Ele se vira impotente para Rasce.

— Vou me reportar mais tarde, senhor — diz Rasce, com um sorrisinho cínico ao dizer a última palavra. Tanto o major quanto Rasce sabem que tudo isso é um absurdo, um lobo fingindo consultar solenemente uma ovelha. — Talvez amanhã. Ou depois de amanhã. — Ele joga seu capacete danificado nos braços de Estavo e segue tio-avô para fora.

Há negócios a cuidar primeiro.

Havia muito tempo, diziam os sacerdotes, o povo de Lyrix era perverso e pecaminoso. Eram gananciosos e glutões, lascivos e coléricos. Mentiam e enganavam, blasfemavam e assassinavam. Os deuses ficaram zangados e apanharam os pecados do povo, e desses pecados nasceram os dragões: criaturas feitas para serem flagelos divinos, para transformar o pecado em sofrimento redentor. No entanto, os dragões se aproximaram dos tipos da pior espécie possível, os criminosos e piratas das ilhas Ghierdana, e lhes disseram:

— Acaso não somos iguais? Ambos somos odiosos aos olhos dos outros. Sejamos um só e mostremos a esses desgraçados.

Assim, ao longo do seu caminho, os dragões flagelaram o povo de Lyrix, os lembraram de seus pecados e os levaram para os braços amorosos dos deuses. Mas lucraram ao fazer isso.

A rua é estreita demais para tio-avô passar com facilidade. As pontas das asas cortam sulcos nas paredes de cada lado. Crianças correm atrás do dragão, pegando seixos deslocados por suas asas para dar boa sorte. Tio-avô grunhe achando graça e se inclina sobre uma parede, provocando a queda de uma cascata de gesso para eles coletarem.

Rasce se abaixa sob a pata dianteira do tio-avô e corre ao longo da cabeça do dragão para que os dois possam conversar.

— Estavo vai querer que voemos para o sul novamente dentro de uma semana. Quanto tempo esse negócio vai durar?

— Isso, sobrinho, depende de você. Há trabalho que precisa ser feito aqui na cidade. Mas espere até estarmos em um lugar reservado.

O tio-avô havia reivindicado parte da Cidade Refeita como sua residência temporária enquanto estivesse em Guerdon; todos naquela região são Ghierdanas ou Eshdanas que juraram servir ao tio-avô ou a uma das outras famílias de dragões. Existem três outros dragões em Guerdon... Não, dois, já que Viridasa foi para o sul, mas nenhum deles é tão glorioso ou poderoso quanto o tio-avô.

— Devemos aproveitar a vantagem, enquanto os ishmerianos estão desorganizados.

Desde a morte da deusa ishmeriana da guerra, o outrora poderoso Reino Sagrado de Ishmere vacilou. Forças lyrixianas recuaram em muitas frentes. Rasce não dá a mínima para o destino dessas forças: se pressionado, ele admitirá uma leve preferência de que Lyrix triunfe sobre seus rivais, que os deuses de sua terra natal derrubem os templos de Ishmere e todo o resto, mas isso é mais uma preferência por comida familiar, demônios familiares. Lyrix pode ir para o inferno com o resto; são as fortunas dos Ghierdanas que verdadeiramente importam. A vitória abre novas maneiras de aumentar o tesouro dos dragões.

E é glorioso estar lá em cima, nas costas do dragão, ter a força e o fogo sob seu comando. Mirar em um templo, uma torre de guarda fortificada ou uma formação de infantaria no solo e saber que ele poderia destruir tudo isso com um estalar de dedos. Que importância tem quem é o inimigo quando você possui tanto poder?

É glorioso ser Escolhido do Dragão.

— Do meu jeito, sobrinho — diz o tio-avô. — E no momento que eu escolher. Mas agora devo falar com o dr. Vorz.

Vorz. O Dentista, como alguns o chamam. Como médico do tio-avô, ele é responsável por remover um dente da boca do dragão sempre que um novo membro da família atinge a maioridade e ganha sua faca. Porém, ele é mais do que isso: é o conselheiro do tio-avô, o único membro do círculo interno que não faz parte da família. Ele é apenas Eshdana, vinculado por juramento em vez de sangue. Nunca poderá ser o Escolhido do Dragão. Talvez isso permita que fale mais abertamente com o tio-avô; talvez seja o reconhecimento de que ele atingiu o limite mais elevado de sua ambição e não poderá ir além disso.

Há sempre um conselheiro sussurrando no ouvido do tio-avô. Quando Rasce era um menino, esse papel era de uma ex-rainha pirata da costa de Hordinger, tatuada e selvagem. Ela comia gordura de foca, e a banha escorria de seus lábios

enquanto falava com o dragão. A família a odiava, até que ela escorregou de um penhasco e morreu quando Rasce tinha cinco anos. Depois da Hordinger veio Marko — não, depois da Hordinger foi aquela velha sacerdotisa, que tricotava xales funerários, e depois *dela* é que foi Marko, amigo de todos com seu sorriso fácil, fazendo acordos e dando tapinhas nas costas, enxugando a testa ruborizada no calor do verão da ilha. Sempre útil para o tio-avô, com alguma habilidade ou conexão que a família não poderia fornecer.

Então um dia Marko se foi, e em seu lugar estava Vorz. O Dentista, com sua bolsa de couro cheia de instrumentos médicos, sua coleção de poções e filtros. Um alquimista renegado, diziam, exilado da guilda dos alquimistas de Guerdon por experimentos abomináveis. Pele pálida, rosto de agente funerário. O tom de sua voz nunca passa de um sussurro ou um sibilo. Veste-se de preto como um padre e caminha como se, caso andasse rápido demais, seu corpo defeituoso fosse despedaçar. Rasce já viu esse tipo de encenação antes, mendigos e vigaristas que forjam estigmas divinos ou devastações decorrentes de feitiçaria, dando a entender que pagaram um preço físico terrível em busca do poder absoluto. Na maioria das vezes, é apenas uma atuação, uma forma de sugerir que eles possuem habilidades sobrenaturais quando, na verdade, evitam ter que fazer qualquer coisa.

Na maioria das vezes. A forma como o tio-avô usa Vorz indica que o homem tem algum poder genuíno.

E mesmo que Vorz seja apenas um homem, o tio-avô exige privacidade. Rasce dá um tapa no ombro escamoso do dragão e se afasta. As conversas com Vorz são cansativas, de qualquer maneira: eram como conversar com um livro-razão. O homem não tem fogo na alma.

As multidões não abrem passagem para Rasce.

Lá na casa dele, ninguém ousaria ficar em seu caminho. Todo mundo abriria espaço para o Escolhido do Dragão. Em casa, os homens iriam cumprimentá-lo, apertar sua mão, pedir sua bênção. Mulheres iriam observá-lo, sussurrar sobre ele, o jovem príncipe dos Ghierdanas. Lá na casa dele, todos saberiam que ele tem a estima do dragão.

Ali, ao dar um passo para além da sombra do tio-avô, Rasce está perdido. Ah, alguns o conhecem, mas apenas como um dos Ghierdanas. Não sabem quão alta é a sua posição; não veem o significado do dente de dragão em seu quadril. Ele é anônimo naquela multidão. Preso à terra, não mais se erguendo às alturas.

Ele abre caminho na multidão aos empurrões e, em vez de voar, circula pelas ruas retorcidas do enclave Ghierdana na Cidade Refeita. Quer sentir o vento no rosto novamente. Existem muitos pináculos e torres na cidade, subindo como

chafarizes congelados ou pingentes de gelo na direção das nuvens que se chocam. Vapores amarelados das fábricas dos alquimistas, o cinza-ardósia natural dos céus de Guerdon e, sobre a ZOI, nuvens estranhas: crias vivas da deusa do céu, arrastando tentáculos como águas-vivas sobre os telhados, plumas de incenso dos templos, escadas efêmeras e cidadelas que desaparecem no ar. Deve haver uma subida em algum lugar, mas a Cidade Refeita é absurdamente confusa, um labirinto de pontes e passarelas, escadas e arcadas.

Rasce encontra uma escada que parece levar ao nível acima, mas ela some aos poucos em pleno ar antes de chegar lá. Toda a Cidade Refeita está inacabada; o milagre que a criou se foi antes que isso acontecesse. Xingando, ele desce correndo os degraus.

— Primo. Está perdido?

Vyr o chama do pé da escada. Olhar Vyr é como olhar um fantasma conjurado por uma cartomante para avisar sobre um destino horrível. Vyr e Rasce são primos de primeiro grau. Eles têm mais ou menos a mesma idade, a mesma altura e compleição. A mesma pele amarronzada, o mesmo cabelo escuro. Até seus rostos se parecem, embora o de Vyr tenha passado tempo demais sob aqueles céus desolados, o que o deixou com algo de doentio, a eterna impressão de que ele está prestes a vomitar e se movendo com cautela para não perturbar um estômago delicado. E, evidentemente, Vyr não tem uma adaga de dente de dragão nem o encantado Anel de Samara que adorna o dedo de Rasce.

Vyr olha para a joia e não consegue disfarçar a inveja.

E meu pai nunca envergonhou a família, como o tio Artolo fez.

— Obviamente, eu me acostumei a voar. Tudo parece diferente do alto.

— Como vai a guerra? — pergunta Vyr.

— Como se os deuses fossem gatos, e o mundo, um saco — responde Rasce.

— Como tem passado? Você ainda tem todos os dentes, ou o Dentista andou trabalhando em você?

— Verdade seja dita, não o tenho visto muito. Ando cuidando dos nossos negócios aqui. Não sei o que ele está fazendo, além de contar moedas e preparar seus elixires — resmunga Vyr. — A Cidade Refeita é nossa, cada prostíbulo e antro de jogos... mas apenas na Cidade Refeita. Estamos encurralados aqui pelas linhas de paz. Pegamos a pior parte do acordo quando dividiram a cidade, e não há muito ouro aqui. Devíamos ter exigido Serran e Bryn Avane, não este lugar. — Vyr divaga sobre problemas: disputas sobre passes e autorizações, complicações legais, uma ladainha de nomes e facções que Rasce nem se dá ao trabalho de ouvir.

Ele boceja. Os negócios são tão monótonos. Isso é para pessoas chatas como

Vyr e o Dentista. Um dragão dorme numa cama de ouro, descansando e sonhando por meses a fio até chegar a hora de entrar em ação. A hora de voar.

— Eu preciso de um banho, uma taça de vinho e uma cama, primo. Rápido, agora.

Vyr corre na direção do complexo dos Ghierdanas. A noite cai, e as paredes da Cidade Refeita reluzem ligeiramente, um brilho que emerge do seu interior. Parece fogo enterrado nas profundezas da pedra branca, o que agrada a Rasce.

Ele segue o caminho que Vyr tomou, mas a cidade é confusa. Em algum momento, ele pega o caminho errado e se vê de volta ao pé da escada. Não, é um caminho quase idêntico, tão parecido com o primeiro quanto ele se parece com Vyr. Essa escada, porém, está completa, e leva à entrada da torre que ele desejava. Que loucura é essa Cidade Refeita! Parece até que a escada gerou novos degraus para acomodá-lo.

Rasce sobe, sobe e sobe, até sentir o vento no rosto. Daquele ponto de vista, olhando da costa para a cidade, e não do dorso de um dragão voando nas alturas, os vários bairros se misturam, e ele não consegue distinguir com precisão as várias zonas ocupadas, não sabe dizer onde termina a ZOI e onde começa a Praça da Ventura. É uma grande selva urbana, repleta de chaminés e torres de igreja. Um labirinto com suas particularidades — o restante de Guerdon pode não ser tão bizarro e mutável quanto a Cidade Refeita, mas ainda assim lhe é estranho, e ele não tem nenhuma vontade de conhecê-la melhor.

É muito melhor estar ali, livre e distante da cidade lá embaixo. Para voar com liberdade.

Mas amanhã. Agora, ele quer um copo de arax e uma cama quente, então ele desce.

Às vezes, pensa ouvir outro conjunto de passos na escada atrás dele, mas quando se vira não há ninguém lá.

Na manhã seguinte, o tio-avô chama Rasce.

Lá na casa dele, na ilha do tio-avô, há uma caverna abaixo da vila da família. Rasce se lembra de brincar nos degraus da caverna na infância, quando seus primos o desafiavam a dar mais alguns passos no escuro, até que ele pudesse ver o brilho dourado-avermelhado do dragão adormecido. Nenhum deles jamais ousaria invadir a câmara do tio-avô sem permissão; até o chefe da família esperaria na entrada do aposento até o dragão chamá-lo.

Existem rumores de abóbadas e cavernas igualmente grandes abaixo da Cidade Refeita, mas nenhuma é acessível ao enorme dragão. Hoje, tio-avô toma sol numa

ampla praça. Um dos limites dela termina de súbito numa queda acentuada para o mar; guardas Eshdana armados patrulham as outras entradas. O dragão se estende por uma fileira de casas em ruínas, raspando as costas nos destroços algumas vezes. Vorz, o Dentista, aplicou um pouco de pomada alquímica nas feridas que o tio-avô sofreu na invasão recente; cicatrizes escuras, feias, que sulcam a magnificência dourado-vermelhada do dragão. Ali perto, arruinando a pedra imaculada da praça, está a carcaça chamuscada de uma cabra. O café da manhã do tio-avô.

As pessoas fazem fila até o dragão, para sussurrar uma por uma no ouvido dele. Reportando-se a ele, implorando favores. Ou oferecendo tributo: há uma pilha crescente de moedas e notas sobre um pano preto na frente do dragão, uma fração microscópica do tesouro que ele possui em sua casa.

Rasce atravessa a praça de cabeça erguida. Passos arrogantes, a faca de dente de dragão em seu cinto cintila como um osso branco ao sol. Os passantes o observam atravessar o campo aberto, mas poucos ousam cruzar o olhar com o dele. Baixam a cabeça em respeito. Ele avista seu primo Vyr. Ao contrário da maior parte dos Ghierdanas, Vyr não desvia o olhar, mas a expressão de pura inveja em seu rosto é um tributo suficiente para Rasce.

Ele alcança a cabeça do dragão e se ajoelha suavemente, sacando sua faca e segurando-a para que o tio-avô possa ver o próprio dente esculpido, símbolo do vínculo entre os dois.

— Amado tio.

— Rasce. Venha, sente-se.

O dragão empurra um bloco de alvenaria para a frente com o queixo, um assento tão perto de sua mandíbula que Rasce consegue sentir o calor ardente da respiração do tio-avô.

— Vorz — murmura o dragão.

O dr. Vorz sai das sombras, segurando sua bolsa preta. Ele entrega a Rasce uma folha de papel dobrada e então enfia a mão na bolsa e tira um frasco de vidro. O Dentista fecha os dedos de Rasce sobre ele como se fosse algo precioso. Os dedos do próprio Vorz são macios e muito, muito frios.

— Há outros negócios — diz o dragão.

Tio-avô estende uma asa igual a de um morcego sobre Rasce e a inclina, formando uma tenda de couro sobre a cabeça do sobrinho. O pescoço comprido do dragão desliza para fora, gira e se encolhe sob a ponta da asa. Pedras racham e caem quando o tio-avô enrola a cauda em volta delas, formando uma parede em seu perímetro. De repente, Rasce está totalmente cercado pelo dragão, envolto numa caixinha quente de membrana da asa e carne escamosa. Sozinho, de frente

para a cabeça do dragão.

O tio-avô bufa, e o cheiro de enxofre preenche o espaço. Rasce engole em seco, tentando não respirar fundo. Gotas de suor escorrem nas suas costas; o abraço do dragão é quente como uma fornalha. Uma conferência particular como essa é uma honra.

— Tenho uma tarefa para você — diz o tio-avô. — Veja o que Vorz lhe deu.

Rasce abre a mão. O frasco de vidro brilha suavemente com luz prateada. Está cheio de líquido e alguns cristais de um cinza pálido, como sal.

— Yliastro — diz o dragão. — Salmoura espiritual. Usada em grandes quantidades pelos alquimistas. A substância é vital para a indústria deles. — O tio-avô lambe os lábios, e o roçar da língua nas escamas é ensurdecedor no espaço fechado, como uma espada arrastada sobre uma pedra. — E nós garantimos o controle de um grande depósito de yliastro. Em breve, vamos começar a importação. A guilda dos alquimistas de Guerdon depende de alguns comerciantes aqui em Guerdon para atendê-los. Negue-lhes yliastro, e as fábricas param. Eles precisam de um suprimento constante.

— Onde está nosso suprimento? — pergunta Rasce.

— Ilbarin — diz tio-avô.

A região do Mar de Fogo fica a um voo longo de distância. A rota direta é perigosa, mas ir por Lyrinx e depois por um território mais seguro acrescenta dias à jornada.

— Vou pegar meu equipamento de voo — diz Rasce.

— Não. O dr. Vorz vai cavalgar em seu lugar — diz tio-avô.

— Sozinho? — Rasce não consegue acreditar nas palavras dele. Um dragão pode, raramente, transportar um passageiro, empacotado como carga, mas é impensável que alguém de fora da família, que não seja Ghierdana, monte na sela. — Ele não é um de nós!

— Seu lugar — diz o dragão — é aqui. Há trabalho a ser feito, e pode ser que você seja o mais adequado para isso. Os importadores de yliastro... eles precisam comprar de nós. — A língua maciça do tio raspa novamente seus lábios escamosos. — Dê a eles a escolha do dragão.

Peguem as cinzas, sirvam aos Ghierdanas. Ou pereçam.

O tio-avô afasta a cabeça. A ponta da asa desce, fechando a lacuna, deixando Rasce sozinho na escuridão quente do abraço do dragão. Lá fora, o som de ossos quebrando, carne rasgando enquanto tio-avô se serve de mais um bocado.

Por um momento, Rasce fica abismado. Por que ele? Deve ser um teste, diz a si mesmo. Artolo era muito estimado pelo tio-avô, mas falhou, caiu quando recebeu uma missão em Guerdon. Rasce tenta respirar, mas não há ar. Os

comerciantes que agora fornecem esse material alquímico, esse yliastro... ele precisa persuadi-los a servir aos Ghierdanas. Até para pegar as cinzas. Todos eles estão fora da Zona de Ocupação Lyrixiana, então ele não pode recorrer à força dos Ghierdanas diretamente. Isso pode dar errado de uma centena de maneiras.

Ele não deve perder o favoritismo do tio-avô. E não vai.

Rasce endireita os ombros, levanta a cabeça com orgulho, como um Ghierdana deve fazer. Ele é o Escolhido do Dragão. Nunca falha.

A cabeça do tio-avô retorna, a boca coberta de sangue e entranhas de cabra. Rasce envolve o papel em torno do frasco de yliastro, e enfia tudo dentro do gibão.

— Será feito, tio-avô.

— Bom garoto — diz o dragão. Ele levanta a asa, e abruptamente Rasce está de volta ao pátio bem iluminado.

Vorz agora está envolto em um casaco de pele caro, com uma máscara de respiração presa à cabeça. O Dentista não parece nem mais nem menos humano com os olhos escondidos atrás de óculos de vidro bulboso, com um tubo de respiração serpenteando de sua boca para um tanque em suas costas. Ele agarra sua bolsa preta com força.

Vorz pausa a mão enluvada no braço de Rasce.

— Aqui você está longe de casa, e há poderes em Guerdon que não conhece. Seu tio Artolo agiu sem cautela e isso lhe custou muito caro. — Os dedos de Vorz descem como aranhas pelo antebraço nu de Rasce, se demorando um momento a mais nos nós de seus dedos. — Mas está escrito: há momentos em que as forças se equilibram, e um homem no lugar certo pode mudar o mundo. Seja corajoso, Rasce.

— Obrigado pelo conselho — diz Rasce, com desdém. Ele não tem tempo para as besteiras místicas de Vorz.

— Eu preparei o caminho para você. Fale com Vyr.

O tio-avô rosna, ansioso para partir. Vorz monta na sela posicionada no pescoço do dragão. Em vez do rifle longo, da lança, das escovas e ganchos e dos outros suprimentos que ele costuma manter à mão, Rasce vê bolsas, baús de suprimentos alquímicos e uma caixa de metal ornamentada que não reconhece.

— Esteja pronto para o meu retorno, Rasce — diz o dragão. Então, ele abre as asas e avança sobre a borda do quebra-mar. Pega impulso no ar que sobe e voa, circulando cada vez mais alto sobre a Cidade Refeita.

Sobe aos céus, sem olhar para trás.

A cidade parece diferente na ausência do dragão: frágil, leve, como se fosse feita de algodão-doce e uma chuva estivesse prestes a cair. Rasce tenta se

concentrar em sua bravata, descobre que está segurando sua adaga de dente de dragão como um talismã. Ele a enfia de volta no cinto e respira fundo. Pelas bolas do deus cinza, ele lutou na Guerra dos Deuses. Já foi pirata, soldado, cavaleiro de dragão. Ele é o Escolhido do Dragão e nunca encontrou um inimigo que não conseguisse vencer. Em toda a sua vida, nunca perdeu. Convencer alguns velhos mercadores a aceitarem as cinzas devia ser fácil.

Rasce acena para seu primo.

— Vyr. Vou precisar de um lugar seguro para ser um quartel-general.

Vyr assume a nova função com grande eficiência, é preciso reconhecer. Antes do fim do primeiro dia, encontrou para Rasce uma grande casa na rua Lanterna, no lado norte inferior da Cidade Refeita, perto das margens do distrito. Estava ocupado, mas Vyr mandou que as famílias invasoras se mudassem para o alto das torres.

Como o resto da Cidade Refeita, a casa brotou da mesma pedra milagrosa. Ninguém a construiu. Ainda assim, ao circular pelas salas recém-limpas, fedendo a algum agente de limpeza alquímica, Rasce nota que a forma da casa é estranhamente familiar, como uma lembrança de infância.

Vyr coloca guardas na porta. Um ninho de franco-atirador no sótão. Promete contratar um feiticeiro de rua para desenhar feitiços de proteção nas entradas.

— E coloquei veneno no porão. — Vyr bate no chão do porão com a ponta de sua espada, e há um eco fraco. — A cidade inteira está crivada de túneis. Os carniçais amaldiçoados não deveriam vir até a ZOL, mas fazem isso mesmo assim. São informantes da guarda da cidade, então não diga nada lá embaixo que queira manter em sigilo.

A lista de comerciantes. Nenhum se encontra ali na Cidade Refeita, mas alguns estão próximos, na zona neutra ao longo das docas. Há mais deles do outro lado de Guerdon, após as outras zonas de ocupação, na região chamada Pátio do Nevoeiro. É quase engraçado. No ar, a distância entre a Cidade Refeita e o Pátio do Nevoeiro é percorrida em uma batida de coração, um único movimento das poderosas asas do tio-avô. Mas, no chão, é um considerável obstáculo.

— Vyr, precisaremos contratar alguns rufiões locais. Espadas, contrabandistas, salteadores. — Rasce sorri a contragosto para sua sombra doentia. — Eu serei o chefe, sim, e você será meu conselheiro.

— Conforme o Escolhido ordenar.

CAPÍTULO TRÊS

Algo bate na janela.

Cari acorda num instante, empunhando a espada. *Mastro, me mostre*, ela pensa, antes de se lembrar que está muito, muito longe da Cidade Refeita, longe de seu amigo. Está sozinha ali, distante de casa, e há algo na janela, *então controle-se, Carillon*.

Novamente, a batida. Na verdade, um som úmido, como se alguém desse pancadas na parede externa do prédio com um peixe morto. A veneziana está fechada; uma luz azulada penetra pelas ripas.

Corra, sua intuição lhe diz. Correr costumava ser uma boa opção para ela.

Em vez disso, Cari atravessa o chão lamacento do quarto abandonado, pisando tão suavemente que não faz nenhum som. Ela prepara sua lâmina, se posiciona a um lado da janela, mantendo a parede sólida entre ela e... o que quer que esteja lá fora. É grande, conclui pelo som da respiração atribulada, pela força com que bate nas venezianas. Mas não parece hostil: a veneziana não é assim tão resistente. Se a coisa quisesse entrar, conseguiria.

Cari espia por uma ripa e encara um olho de peixe do tamanho de um prato de jantar. Sem piscar, com uma atenção ao mesmo tempo aterrorizada e calma, como se só tivesse conhecido sofrimento na vida. O olho a encara de volta sem reconhecê-la, então a coisa bate na veneziana novamente, desta vez com força suficiente para abrir a trava. O postigo da janela salta para trás, abrindo-se para

lhe dar uma visão melhor da criatura.

Ou é um peixe enorme que comeu a cabeça de um homem afogado, ou um homem afogado vestindo um peixe gigante como uma capa ou touca, os dois fundidos onde o pescoço sem cabeça da porção humana encontra a barriga do peixe. Cari imagina se poderia ver o rosto de alguém se a criatura abrisse a boca. O corpo humano se curva sob o peso do enorme peixe de costas, os joelhos e as mãos cobertos de lama. O corpo está inchado, a pele marcada com mordiscadas de peixes menores e água escorre de feridas antigas. Está nu, mas os peixes comeram os genitais. As mãos estão cobertas de sal ou algo semelhante, pequenos cristais agarrados à pele. A janela está manchada com mais cristais.

A parte do peixe ainda está viva, pelo que Cari consegue ver, gotas de umidade cobrem seus flancos verde-amarronzados e guelras pulsam naquele ar, que prenuncia o amanhecer. As barbatanas se contraem, roçando na moldura da janela.

A coisa fica ali parada por um momento, então um som horrível sai borbulhando do homem afogado, como se ele estivesse tentando falar, embora tenha um peixe preso à cabeça — ou talvez fundido a ela, porque não se sabe se a cabeça do homem está na boca do peixe, ou se é mais como o capuz de um monge em vez de uma boca. O gemido gorgolejante continua, um lamento terrível, e ela mal consegue distinguir palavras naquele som.

Cari escuta um vidro quebrar: uma garrafa jogada de uma janela do outro lado da rua. Sangue azulado escorre das costas do peixe. Em seguida, uma saraivada de pedras cai sobre a criatura. Pelo que Cari pode ver, os agressores não estão assustados, apenas irritados por serem acordados pela criatura. Como se ela fosse o bêbado da cidade, cantando a plenas guelras no meio da noite. A coisa fica simplesmente parada ali, recebendo o castigo.

O ser bate na janela novamente como se estivesse esperando por ela.

Que se foda. Cari não tem motivo para ficar. Pega sua mochila e a joga nas costas. O peso da porra do livro a faz escorregar na lama. Ela ganha as ruas. Alguém grita um xingamento e joga uma garrafa nela também. A garrafa se estilhaça na parede próxima, e uma chuva de cacos a atinge. Cari pega uma pedra e joga para cima, na direção da janela. Ela tem uma pontaria melhor; xigam outra vez, agora bem mais alto, e a janela se fecha.

A coisa com cabeça de peixe — Tamboril, é como ela decide chamá-lo — começa a andar. Há algo de absurdamente solene, até digno, na forma como a criatura cambaleia pelas ruas lamacentas, arrastando o restante de seu enorme corpo de peixe atrás de si. A entidade absurda começa a descer o morro, e ela segue, permanecendo nas sombras lançadas pelo brilho da criatura. Pelo que vê,

ela é a única pessoa nas ruas de Ushket àquela hora. O sol acaba de alcançar o topo da Rocha, enviando longas sombras a oeste. A luz lhe revela a cidade. Casas com grandes janelas em arco, telhas vermelhas planas, paredes caiadas de branco. Pátios arborizados para aliviar o calor do verão.

Cari estava certa sobre o terreno transformado. Ushket se localiza numa encosta, outrora bem acima do oceano. Agora o mar lambe o coração da cidade. Através das lacunas entre os edifícios, o amanhecer ilumina a água com um brilho ofuscante. Ou o nível do mar subiu centenas de metros, ou toda a ilha afundou, enterrada pela ira divina do Kraken de Ishmere. Quando os deuses vão para a guerra, a maneira como o mundo funciona é a primeira vítima.

O Tamboril a conduz pelas ruas. Uma rota diferente para o morro que ela subiu na noite passada. As ruas ainda estão assustadoramente vazias, mas ela consegue ouvir a cidade acordando nos andares superiores. Olhando para cima, ela vê pontes de corda e passarelas ligando os vários edifícios. O povo de Ushket subiu, cedendo as ruas às marés. Cari avista madrugadores em algumas das passarelas, e talvez alguns deles estejam armados. Tenta se esconder, mas o Tamboril não para de se mover e o solo lamacento é traiçoeiro; pelo menos um deles a vê. Ela encurva os ombros e continua andando. Tenta ocultar a mochila, para não ficar tão óbvio que ela leva algo que vale a pena roubar.

Mais Tamboris vêm cambaleando por caminhos diferentes. É uma congregação, um bando inteiro de cadáveres-animados-puxando-coisas-tipo-peixes-gigantes. Todos os peixes olham arregalados uns para os outros; seus corpos zumbis hospedeiros apenas continuam caminhando pela lama. Cari se mantém perto de seu Tamboril, embora esteja começando a se arrepender. Pode ser que tenha interpretado mal a intenção da criatura. Porra, talvez aquela coisa não tenha intenção alguma e seja tão estúpida quanto parece.

O desfile dos Tamboris passa abaixo de uma arcada, e de repente eles estão na periferia da cidade, na encosta aberta do morro. Há sentinelas sobre as muralhas de Ushket, mas eles não veem Cari se esgueirar e seguir o desfile até a nova costa, onde as ondas quebram no que restou dos vinhedos submersos. É um cemitério de navios: há uma dezena de cascos ali, carcaças elevadas e abandonadas ao léu para apodrecer. As proas estão voltadas para a estrada, e a maré vazante lava suas popas. Sem mastros, alguns parcialmente quebrados. Arrastados para fora da água a julgar pelos rastros escavados que deixaram para trás, pela terra amontoada e quebrada como ondas marrom-avermelhadas congeladas em torno de suas quilhas. Alguma coisa grande — um dragão, ela imagina, se os filhos da mãe dos Ghierdanas estiverem na cidade — arrastou aqueles navios para fora do mar e os deixou quebrados na costa. Isso a faz pensar em baleias encalhadas.

Um a um, os Tamboris entram na água. À medida que entram no mar, as criaturas se tornam repentinamente graciosas, seus corpos humanos amolecem e se arrastam atrás dos peixes dançantes e saltitantes. Eles pulam as ondas, alegremente, desaparecendo naquele novo mar.

Todos, exceto seu Tamboril. Esse entra na arrebentação e fica ali parado em pé. O olho de peixe a encara, então a criatura levanta um braço humano e aponta para um dos navios mais intactos.

Ela o reconhece. Deuses inferiores, ela conhece esse navio. É o *Rose*.

Cari corre pela encosta lamacenta em direção aos destroços. Quando olha para trás, o Tamboril já se foi.

*

É a quietude que a perturba. Ela ainda conhece cada centímetro do *Rose*, poderia encontrar seu caminho através dos compartimentos só de memória. Aquele era seu navio, sua casa, sua salvação. O *Rose* a levou para longe de Guerdon, longe do legado de sua família, longe das maldições e tormentos de sua tia, longe dos sonhos de ferro negro. Aquele navio deu vida a Cari.

Mas está tudo muito quieto. O *Rose* costumava deslizar com as ondas. Cari conseguia sentir cada sopro de vento ou pulsação do oceano pelos conveses. Agora, o navio é mais um cadáver levado à costa, frio e imóvel.

Ela sobe por um buraco no casco e chega ao porão dianteiro. O local parece quase inundado. Ela anda pela água estagnada em seu caminho até a escada que a leva para o convés. O *Rose* está tombado para o lado; o convés está inclinado, como se o navio tivesse sido apanhado por uma onda sem fim. A porta para o castelo de proa, a cabine da tripulação, está aberta, e Cari fica olhando para ele por um bom tempo. Durante cinco anos, aquela foi a casa dela, seu primeiro lar de verdade. A casa de sua tia em Wheldacre nunca foi tão acolhedora ou tão amada quanto aquele pequeno nicho sob o gurupés. Inconscientemente, como sob um encanto de seu próprio passado, ela entra outra vez na sala e encontra memórias com as pontas dos dedos.

O beliche da direita era onde o imediato, Adro, dormia. Dol Martaine ficava do outro lado. Ela automaticamente dá um passo para a direita a fim de evitar o beliche vazio: Martaine daria uma surra em qualquer um que o acordasse. Deuses, ela o odiava, ainda o odeia, mas de certa forma aquela é uma boa lembrança também.

Cari se abaixa para se esquivar da lâmpada que ficava pendurada ali, passa por cima da lembrança das caixas do cozinheiro. Existem ganchos enferrujados nas

paredes, para as redes que costumavam pendurar ali, um labirinto de lona, a tripulação do *Rose* mais apertada que os hóspedes de um albergue. Armários e caixas de armazenagem, todos abertos e vazios. O chão está sujo, e isso é tão inadmissível que chega a doer. Cari já roubou de templos, enfrentou santos, até matou uma deusa, mas aquilo ali é blasfêmia.

Finalmente, ela se senta em seu beliche. Por um momento, imagina o que faria se pudesse viajar no tempo e atravessar o abismo dos anos, falar com a garota que fora quando subiu a bordo, encolhida e enjoada naquele beliche. Vestida com roupas de menino, tentando desesperadamente uma maneira de ir ao banheiro sem entregar seu segredo. Pensando que era o único segredo que tinha. *Se você algum dia voltar a Guerdon*, Cari pensa em seu eu de 12 anos, *as coisas vão ficar estranhas pra caralho. Você fará amigos, e um deles se tornará o rei dos carniciais. Mas também vai causar a morte do outro. Então será uma santa vingadora por um tempo, e isso vai ser divertido — só que o está matando de novo agora, e você tem que cruzar o mundo para salvá-lo. E nem me fale de deuses e alquimistas.*

Ah, e terá que aturar a sabichona Eladora novamente.

Olha, não volte pra merda de Guerdon, certo?

Mas, se ela nunca voltasse para Guerdon, jamais teria conhecido Mastro.

E Mastro ainda estaria vivo, ela se lembra. A presença dela na cidade trouxe ruína para o local. Ela é culpada por boa parte do sofrimento daquele lugar.

Seus olhos pousam em outra maravilha. Largada a um canto, está sua própria caixinha, a que costumava ficar ao lado de seu beliche. Ela a enchia de preciosidades coletadas em todo o mundo. Moedas de Lyrrix, roubadas do tesouro de um dragão, segundo lhe disseram, abençoadas com a sorte do monstro.

Um panfleto de um teatro em Jashan. O capitão Hawse a levou lá em seu aniversário de dezoito anos. Os dois se arrumaram para o evento; Hawse havia insistido. Cari usou um vestido de baile, e era como um vislumbre de outra vida, uma na qual ela havia nascido em uma família rica comum, em vez dos adoradores de demônios enlouquecidos que a tinham criado para ser um arauto dos deuses de pesadelo.

A escama de um dragão petrificado. Um osso de baleia esculpido. Jade azul de Mattaur.

Mas a caixa está vazia agora. Não há mais nada ali.

Ela só tem um desses tesouros sobrando, e não era o que ela imaginava. Cari já havia pensado, um dia, que o amuleto em seu pescoço havia sido presente de sua mãe desconhecida. Só anos depois, em Guerdon, ela soube a verdade: ele foi feito por seu avô, um talismã ritualístico para entrar em comunhão com os Deuses de Ferro Negro. Aos olhos dela, o amuleto ainda é valioso, por suas

próprias razões. Aquele talismã a lembra de que é capaz de transformar em arma qualquer coisa que o mundo lançar sobre ela. Tudo é uma arma se você estiver disposta a usá-lo como tal. E agora ela tem um segundo tesouro: a porra do livro. E o peso dele a lembra de que ela não pode ficar ali.

Esfregando os olhos por causa do monte de poeira naquele lugar, Cari volta para o convés. Os mastros foram cortados. Os tocos que antes eram os belos mastros do *Rose* são um grande insulto para ela, e Cari põe em sua lista de desafetos seja lá quem tenha destruído o navio.

Do outro lado do convés, está a porta da cabine do capitão Hawse.

E na porta, o próprio. Mais velho, mais grisalho, de algum modo menor, mas ainda ele mesmo.

E com uma espada na mão.

— Você é um sonho? — Hawse exige saber. — Um espírito, enviado para me atormentar?

Parte dela quer correr pelo convés e abraçar o velho. Outra parte, a que lutou nas ruas de Guerdon, observa a espada. *Ele tem alcance, você tem velocidade*, pensa essa parte dela, e ela odeia isso.

— Sou eu. Cari.

— Cari — repete Hawse. Ele pisca várias vezes, levanta uma das mãos para proteger os olhos do sol nascente. — É você! Você voltou!

— Mais ou menos. — Cari dá de ombros sem jeito.

— Você foi embora! — diz Hawse, com aparente surpresa, como se tivesse acabado de se lembrar de como havia sido a partida dela. — Você simplesmente abandonou o navio. Foi em Severast. Estávamos em Severast, e você saiu sem dizer uma só palavra. — Ele balança a espada para ela. — Depois de tudo que fiz por você.

— Palavras foram ditas antes, porra — responde Cari antes de conseguir se segurar. Não é isso que ela quer, voltar a discussões de uma década atrás. — Você não me deu ouvidos.

— Ah, eu me lembro. Você estava cheia de ideias. Roubando dos sacerdotes Sem-Olhos! Dizendo que deveríamos contrabandear vinho-de-poetas para fora de Jashan. Correr para a Costa de Prata! Um pingo de gente me dizendo como administrar meu navio!

Cari olha ao redor para os destroços do *Rose*, para o casco vazio sob o sol.

— Sim, bem, dá pra ver que você se deu muitíssimo bem sem mim.

Ele ri do comentário, uma risada que é meio um rosnado. Balança a espada

para ela.

— Cari! Por onde você andou? Por que está aqui?

— Andei por toda parte. Guerdon. E... — Ela dá de ombros. — Um cara morto com um peixe no lugar da cabeça me trouxe até aqui.

— Aquele era um Bythos sagrado. Emissário do Senhor das Águas — Hawse diz com reverência. Cari lembra vagamente do Senhor das Águas como o deus do mar Ilbarinense.

— Havia um cardume deles lá antes do amanhecer.

— Eu sei. A guerra quebrou o Senhor das Águas, criança, e seus servos estão perdidos. Vagam pelas ruas todas as noites.

Hawse boceja, e Cari percebe o quanto ele está velho, como seu queixo treme. O quanto lhe custa erguer aquela espada. Ela dá um passo em direção a ele, hesitante, depois outro e mais outro.

A espada volta a subir.

— O que você quer? Não há nada aqui para você levar.

— Eu estava procurando um navio. Preciso ir para Khebesh. — Ela quase acrescenta a palavra “senhor”.

— O *Rose* está destruído. Você pode ver isso.

— Mas você conhecia pessoas na Cidade de Ilbarin. Deve conhecer alguém com um navio, Hawse, você deve conhecer. Eu tenho que chegar a Khebesh. *Por favor.*

Hawse abaixa a espada. Cari avança mais um passo, mas ele se afasta dela. O capitão procura algo nos bolsos, encontra seu cachimbo. Enche-o, as mãos trêmulas.

— Eu aceitei você. Lembro-me de você tentando embarcar de fininho, fazendo um barulho que acordaria os mortos. Com o cabelo curto, vestindo calças roubadas de algum fazendeiro. E aquela voz! — Hawse imita uma voz muitíssimo grave e rouca. — Com sua licença, capitão, mas eu sou um garoto que fugiu para o mar. Vou trabalhar pela minha passagem. Eu limpo o convés, faço qualquer coisa.

— Mas eu realmente trabalhei, porra — diz Cari, as bochechas corando. Isso é história antiga agora, claro, mas ela pensou que havia guardado seu segredo por anos. Ela se lembra de admitir nervosa para Hawse que era uma menina, a expressão de surpresa no rosto dele dando lugar ao riso. Cari sempre acreditou que ele estava rindo da própria imbecilidade por não ter percebido a verdade.

— Trabalhou mesmo. Disso não posso reclamar. O melhor proeiro que já tive. Você provou que Adro estava errado: ele disse que eu deveria ter mandado você para casa.

— Adro disse isso? — Ela e o imediato foram amigos durante anos; ele era como um irmão para ela. Um homem tão grande que parecia um boi. Eles planejavam conquistar o mundo, visitavam as tavernas das docas juntos. Cari sorri com a lembrança.

— Eu impedi Dol Martaine de machucar você — diz Hawse com aspereza. — Ele teria cortado sua garganta e jogado você pela amurada. Mas não, eu lhe dei um lugar no meu navio. E então você foi embora.

— Escuta, eu estava puta. Me desculpe, eu deveria ter...

— Ainda tem aquele amuleto? — pergunta Hawse, voltando-se para ela.

Cari o solta e entrega a ele. Hawse o ergue contra a luz do sol nascente.

— Lembra daquela vez em Ilbarin, quando você saiu correndo para penhorar essa coisa feia? Jogou o bilhete no maldito mar. Depois veio chorando para mim naquela noite, me implorando para te ajudar a pegá-lo de volta.

— Lembro — diz Cari. — Eu... escuta, eu não sabia naquela época, mas eu... minha família, lá em Guerdon, eles... — Ela tem dificuldade para encontrar as palavras. Como ela pode falar da estranheza de suas origens, o terrível destino que lhe foi traçado? Os sonhos que a assombravam quando criança, o terror sem nome que a levou a fugir mundo afora. Cari sabe agora que eram os Deuses de Ferro Negro chamando seu arauto de dentro da prisão deles, mas, naquela época, ela só sabia que estava sempre, sempre no lugar errado. Sentindo-se perigosa constantemente, como se alguma grande desgraça a estivesse seguindo, e se permanecesse em um lugar por muito tempo a desgraça recairia sobre ela. — Eu não posso falar sobre isso.

Hawse bufa de raiva.

— Você sempre esteve de olho na porta. Sempre olhando para o horizonte, para o próximo porto. Seis anos a bordo do meu navio, e você simplesmente foi embora. — Ele joga o amuleto de volta a ela. — Então vá embora. Continue. Vá para Khebesh se a aceitarem. Ou volte para Guerdon, não estou nem aí. Não há nada para você aqui.

A porta da cabine do capitão se fecha com um estrondo, deixando Cari sozinha no convés.

CAPÍTULO QUATRO

Baston Hedanson debate a melhor maneira de matar o homem de pé à sua porta.

— Posso entrar?

Tiske está ali, mexendo as mãos com nervosismo, metade do rosto parrudo oculto por um capuz. Não estava mais rindo. Tem a aparência de quem passou pelas guerras: exhibe aquele olhar servil e furtivo de um homem que teme a ira dos deuses.

O certo a fazer, evidentemente, é pendurá-lo em um cano de escoamento da chuva. Era isso o que a Irmandade fazia com os traidores. Pendurava-os lá no alto, onde todos pudessem vê-los, como um lembrete de que a Irmandade era dona das ruas de Guerdon. Era também um aviso para os políticos e sacerdotes de que não apenas eles tinham poder na cidade. As autoridades enforcaram Idge, o grande líder da Irmandade, no patíbulo na rua da Misericórdia, depois que ele se recusou a se retratar, se recusou a trair o movimento que liderou. Uma morte na sarjeta em algum beco no Arroio não era uma zombaria daquele martírio, e sim o honrava.

— Eu só quero conversar — diz Tiske.

Afogamento? As águas turvas do porto ficavam apenas a algumas ruas de distância. Muitos homens melhores que Tiske encontraram um fim ali. É preciso usar pedras para tornar o corpo mais pesado, assim ele será comido por peixes e

não por carniçais. Hoje em dia, até os comedores de cadáveres são informantes.

— Eu não lhe desejo mal nenhum. Os dragões não me enviaram, juro.

Queimado vivo? Essa, sim, é uma opção forte.

Pode-se argumentar que Tiske merece ser queimado.

Tiske faz o sinal com a mão, o velho sinal de socorro da Irmandade. Por tradição, nenhum membro da Irmandade dos Ladrões pode recusar ajuda a quem faz esse sinal.

O gesto não deveria ter nenhum poder sobre Baston agora.

Mas tem. Um pouco. O suficiente para conceder a Tiske mais alguns minutos de vida.

— Entre — diz Baston.

Tiske passa por ele, descendo o corredor estreito cozinha adentro. Dá uma espiada no quintal apertado atrás da casa.

— Quem é esse aí? — a irmã de Baston, Karla, grita do andar de cima.

— Tiske.

— Não mate ele agora, deixe eu me vestir primeiro.

Baston avança para a cozinha. Houve um tempo em que Tiske teria sido uma visita assídua àquela casa isolada, Tiske e o resto do círculo interno da Irmandade. Heinreil, Tammur, Pulchar. O pai de Baston, Hedan, também. Seu pai cresceu naquela casinha e a manteve mesmo depois de aumentar sua fortuna e comprar a casa grande em Hog Close. Fortunas feitas e vidas perdidas naquela mesa de cozinha.

Baston relembra o Cavaleiro Febril montando guarda do lado de fora daquela porta dos fundos, o som da água da chuva dançando na armadura do guarda-costas.

Cada um deles está morto ou partiu: exatamente como a Irmandade.

— Seu pai — diz Tiske — sempre tinha uma garrafa de vinho à mão para as visitas.

— Não. Para amigos.

O rosto de Tiske desaba.

— Eu nunca desejaria mal a você e aos seus. Eu fiquei ao seu lado no funeral, lembra?

Funerais, pensa Baston, *no plural*. Dois nos últimos dois anos. Sua esposa, Fae, nunca fez parte da Irmandade. Ela não tinha nada a ver com aquela vida. Fae era sua segunda chance, sua ficha limpa, e agora estava morta também.

— Eu teria carregado o corpo do seu pai para as irmãs com você — continua Tiske, sem se dar conta de que pisou numa mina — se tivessem encontrado os restos mortais dele.

— E então você pegou as cinzas. Rompeu o pacto de fé com a Irmandade e se uniu aos Ghierdanas.

— Eu nunca rompi o pacto — rebate Tiske, na defensiva. — Mas não iria me algemar a um corpo que já estava na metade do caminho para o poço de cadáveres. A Irmandade estava praticamente acabada antes de eu partir. — Ele ergue as mãos, como um sacerdote dando uma bênção. — Eu sei que você não vê as coisas da mesma forma, Baston, mas a verdade é a verdade.

Poderíamos ter reconstruído, pensa Baston, *se você e os outros tivessem permanecido fiéis*. Teria sido difícil, ele sabe, com tantos mortos no caos. Mas também houve oportunidade. A Cidade Refeita brotando das ruínas: um renascimento literal de esperança. Se a Irmandade estivesse unida, eles poderiam ter agarrado aquela bênção divina, tomado a Cidade Refeita para si. Em vez disso, ela caiu nas garras dos dragões, e a Irmandade permaneceu fragmentada.

— Tiske — diz Baston —, o que você quer?

— Eu quero que você venha para a Cidade Refeita comigo.

— Eu não vou pegar as cinzas.

Tiske esfrega a testa.

— Não estou dizendo isso. Mas...

Do lado de fora, um som estranho, um sussurro estridente.

— Quietos — retruca Baston. Os dois homens congelam.

Pela janela, veem uma pata de aranha do tamanho de um tronco de árvore no quintal, passando por cima das casas abandonadas ao lado. Pelos finos se eriçam na pata da criatura divina, se contorcendo como antenas. Baston espia — o espírito-aranha passa por cima da casa. A criatura é apenas metade real, sua substância desliza para dentro e para fora do mundo mortal, enquanto o luar se reflete na névoa que se move. Oito olhos encaram Baston enquanto a coisa sonda sua mente. Ele a sente, ou imagina que sente, abrindo caminho sobre as dobras em seu cérebro.

Baston empurra seus pensamentos bem para o fundo da cabeça. Ele os sopesa e afoga nos recônditos escuros de sua mente. Deixa o consciente se encher de pensamentos cotidianos: ele se pergunta se haverá trabalho nas docas amanhã de manhã, tenta se lembrar se tem pão no armário, lembra a si mesmo de consertar uma janela quebrada no andar de cima.

Ao não encontrar nada, a aranha segue em frente, escolhendo seu caminho com uma leveza anormal sobre as fileiras de casas com terraços. Da rua lá fora, Baston ouve o canto dos sacerdotes ishméricos enquanto seguem a emanção de seu deus em sua inquisição noturna.

Tiske solta o ar.

— Por todos os infernos, Baston, como você ainda mora aqui com essas coisas rastejando ao redor?

É uma boa pergunta. Para a qual Baston não tem uma boa resposta.

— Você já matou ele? — Karla entra na sala, puxando um xale em volta dos ombros. — Olá, Tiske. Baston, se você vai matar alguém aqui, ponha uma toalha no chão primeiro.

— Havia uma sentinela — Tiske avisa apressado. — Acabou de passar.

— Eu senti. Ah, os deuses de Ishmere não se importam muito com o que nós infieis fazemos uns com os outros. Eles só procuram ameaças ao Reino Sagrado.

— Karla se movimenta pela cozinha. — Quer tomar algo, Tiske?

— Escute. Isso é para você também, Karla — diz Tiske. — Há um novo chefe Ghierdana. Um garoto, Escolhido do Dragão. Ele precisa de moradores que conheçam as ruas. Ele vai pagar. Vamos, rapaz, vamos até a Cidade Refeita conhecê-lo.

— Não — diz Baston.

Karla ri.

— Baston não vai pegar as cinzas, Tiske. Ele será da Irmandade até a morte.

Tiske cora, frustrado.

— E quando será isso? Quando alguma porra de aranha gigante decidir que você é um pecador? Quando as nuvens te comerem? Quando o Alto Um...

— Não diga nenhum nome — retruca Karla. — Mencionar o nome de um deus é perigoso.

Tiske se segura. Ele abre as mãos sobre a mesa, respira lentamente, dá um sorriso triste e cansado.

— Você lembra como era antes dos Homens de Sebo?

— Você acha que somos jovens, Tiske? — Karla pergunta da janela.

Tiske conheceu o pai deles, conheceu-os quando eram pequenos. Ele ainda pensa neles como criancinhas. É assim que ele pode escapar impune chamando Baston Hedanson de “rapaz”. Baston já passou dos trinta.

Eles deveriam ter nove ou dez anos, ainda moravam em Hog Close quando as criações dos alquimistas foram postas à solta pela primeira vez em Guerdon. Os monstros de cera eram feitos de ladrões condenados, recriados para caçar seus ex-irmãos. Baston costumava ter pesadelos em que olhava pela janela do quarto e via o rosto do pai iluminado de dentro pela chama de uma vela.

— Ah, naquela época, as coisas faziam sentido para um homem simples como eu. Nenhum deus exceto o Guardado lá em Morro Santo, e a guarda era de carne e osso. Era possível suborná-los para que fizessem vista grossa, e quando caía a noite eles todos se recolhiam. Depois eles enviaram os Sebos, e nós nos fodemos.

— A Irmandade — diz Baston — se fodeu quando Heinreil assumiu o comando.

Tiske parece ter ficado tímido, como se estivesse falando além de sua competência.

— O Dentista estava cuidando das coisas em Guerdon, mas ele foi embora. O novo chefe, Rasce... ele é apenas um menino, verde como erva do canal. Não conhece nada da cidade. Eu vim até você primeiro, Baston, eu vim até você porque essa é uma oportunidade. Eles têm dinheiro, poder... e lá na Cidade Refeita eles são intocáveis. — Tiske espia pela janela a silhueta distante da sentinela e estremece. — Junte-se a ele agora, e você terá os dragões do seu lado quando precisar.

Baston permanece sentado até a porta da frente se fechar atrás de Tiske. Não acredita ser capaz de resistir a fazer algo violento com o homem mais velho, então prefere ficar parado até que ele vá embora.

Karla observa o irmão do outro lado da sala, deixando a chuva e o cantoria distante vinda dos templos preencher o silêncio. É um silêncio confortável. Karla tem uma fala mansa e consegue conversar por horas a fio com pessoas que despreza, deixando-as encantadas e sem a menor desconfiança de que é tudo uma atuação. As palavras são como uma fantasia que ela veste; é no silêncio que Karla é ela mesma.

A casa de Baston tem estado muito, muito silenciosa desde que a irmã se mudou para cuidar do irmão viúvo. Um longo e lento silêncio, onde ele poderia se curar.

Karla observa, espera e pensa. Finalmente, ela fala.

— Você deveria fazer isso mesmo. Pelo menos se encontrar com esse tal de Rasce.

— Por que eu deveria ir até os Ghierdanas vender minha alma, quando poderia cuspir em um monte de templos daqui onde estou?

— Desde que não faça nada além de cuspir — diz Karla. Ela puxa o xale sobre a cabeça. — Tenho que sair. Tem jantar na panela... ou você vai para o Pulchar?

O restaurante do Pulchar costumava ser um reduto da Irmandade, quando existia uma Irmandade. Agora não passa de um lugar onde alguns velhos cansados compartilham lembranças.

— Esta noite não.

Um beijo rápido na bochecha, um aperto reconfortante em seu ombro.

— Pense no que Tiske disse. Não nos sobraram muitos amigos. Pode ser bom

fazer novos — disse, partindo em seguida.

Baston não sabe para onde a irmã vai, em que templo ela adora ou se tem outros planos. Ele se pergunta se Karla vai voltar naquela noite e dormir naquele quartinho do sótão feito para uma cama de criança.

Ele espera que sim. Aquela casa tinha todo o jeito de ser assombrada, mas está vazia de fantasmas.

E cheia demais de deuses.

Na manhã seguinte, Baston desce para as docas. Isso significa sair da Zona de Ocupação Ishmérica, significa esperar na fila no posto de controle por uma hora, arrastando os pés até chegar sua vez diante dos clérigos sentinelas.

— Nome?

— Baston Hedanson.

— Profissão?

— Estivador.

O clérigo de olhos alucinados o observa por um momento, como se pudesse ver dentro da alma de Baston, e então estende a mão e o unge com um óleo de cheiro horrível.

— A bênção expira ao pôr do sol — retruca o clérigo — e então sua alma será confiscada pelo Urid Cruel, vigia das horas noturnas.

Baston desce o morro e chega à multidão de estivadores que lutam por um trabalho toda manhã ao longo dos cais de Guerdon. Os demais se afastam de Baston, dão-lhe espaço. Lembram-se de quem ele era.

Essas docas são território neutro, mas estão imprensadas entre as Zonas de Ocupação de Lyrrix e Haith, entre os dragões e os deuses loucos, então há menos navios atracados ali do que antigamente. Nenhum capitão quer deixar seu navio entre duas potências em guerra e confiar no frágil Armistício em prol da paz. Os grandes cargueiros vão para as novas docas em Shriveport, no outro lado do Morro Santo, longos pilares que correm para águas profundas. Menos navios significa menos trabalho.

Ele espera, sob a garoa fria da primavera, que seu nome seja chamado. De longe, sabe que está melhor do que a maioria dos pobres coitados amontoados ao longo do cais. Não vai morrer de fome se perder um dia de trabalho. Para outros, uma única moeda define um dia bom ou um dia ruim.

Gunnar Tarson se aproxima dele no meio da multidão. Outro garoto da Irmandade lançado à deriva. Tarson, jovem e ansioso, começa a falar de um trabalho que tem em mente, invadir a casa de um comerciante. Não é hora disso.

Não com as sentinelas-aranha circulando pelo distrito. Faz meses que não é hora disso. Talvez nunca mais seja.

Ele se imagina como parte de um mecanismo avariado. Uma bobina ou mola, enrolada cada vez mais apertada, mas desconectada de um aparato que lhe dê liberdade ou função. Ele abaixa a cabeça, espera ser chamado e sente a tensão em seu estômago subir, um centímetro de bile de cada vez.

O capataz começa a chamar nomes.

— Baston Hedanson?

Ele dá um passo à frente.

— Galpões na Alameda Acre. O chefe quer que alguém os limpe.

Os galpões são um labirinto de vigas podres. Gotas de chuva gordas escorrem por rachaduras estreitas no telhado, como um homem sangrando por uma dezena de cortes. Piso liso com um corrimento espumoso. Este lugar não é usado há meses. Abandonado quando o cargueiro de um alquimista naufragou na Rocha do Sino, e a maré da noite correu amarela de veneno. Outra parte da cidade que apodreceu, dando lugar a algo tóxico e hostil para a vida mortal. Baston fareja o ar: como uma criatura de Guerdon, os cheiros das chaminés dos alquimistas são tão familiares para ele quanto os sinos de igreja. A acidez queimada do flogisto, o sal efervescente do yliastro, que faz cócegas no nariz, o fedor nauseabundo de cera derretida.

Há algo mais também. Um leve aroma floral. Perfume, talvez?

Ele não está sozinho ali. Fica tenso, seus ombros largos se curvam. Mãos cerradas. Esta não é a zona ocupada, ele diz a si mesmo. Não há razão para pensar que está em apuros.

Ele vagueia pelos galpões, penetrando cada vez mais no labirinto. Há um grande espaço no centro. Antigamente, aquilo ali era um salão comercial, pilares de ferro ornamentados sustentam um teto alto com claraboias de vidro verdes de musgo e espuma. A luz verde que se desloca como se todo o lugar estivesse embaixo d'água.

Duas pessoas esperam por ele lá. Um é velho, careca, cara de gárgula. Ele veste uma batina de padre, mas há uma arma em sua mão. A outra é uma mulher mais jovem, com um vestido de veludo preto como uma Senhora de Guilda, mas sem símbolo da guilda ou distintivo do ofício. Tem o cabelo preso para trás, e uma das mãos pressiona um lenço perfumado contra o nariz. A luz capta seu rosto, e por um momento Baston acha que a conhece.

— Cari?

— Você não é o primeiro a cometer esse erro — diz a mulher. — Mas não.

Ela levanta a outra mão e correntes invisíveis se prendem em torno dos braços, das pernas e do pescoço de Baston. Até seus olhos estão presos pelo feitiço. Ele não consegue piscar, mal consegue respirar.

A mulher é uma feiticeira. Mesmo estando paralisado, a mente de Baston trabalha a mil. Raramente se vê feitiçaria nas ruas, e pode-se notar que ela não é nenhuma ladra nem assassina de aluguel... embora Baston não tenha tanta certeza sobre o companheiro dela.

O velho revista habilmente o corpo paralisado de Baston, encontrando a faca enfiada na bota e o garrote no bolso. Confere as mãos do prisioneiro, sonda a aliança de casamento em busca de uma agulha escondida. Um dedo ossudo cutuca o local na testa de Baston onde o clérigo o ungiu. O velho cheira o óleo, faz uma careta.

— Ele está limpo.

— Obrigada — diz a mulher. — Sr. Hedanson, me perdoe. Eu vou libertá-lo num instante, mas, por favor, não faça nada, há, provocante.

O velho enfia a faca confiscada em uma dobra de sua batina, então recua para longe do alcance do braço de Baston. A arma aparece novamente, apontada para a barriga de Baston. O homem é velho, mas sua pontaria é implacável.

A mulher fecha a mão e o feitiço desaparece. Baston a observa de perto — ele ouvira dizer que quem pratica feitiçaria é levado ao limite de suas forças —, mas ela não parece cansada.

— Meu nome — diz a mulher — é Eladora Duttin. Deduzo que você conheceu minha prima Carillon. — Ela tira uma caderneta preta fina de um bolso, faz uma anotação.

— Faz muito tempo que não vejo a Cari. Isso tudo é por causa dela?

— Não exatamente.

— Então quem são vocês?

— Nossa missão — diz Duttin — é salvaguardar o Armistício. Seria desastroso para a cidade se a guerra recomeçasse. Os termos do acordo de paz restringem de alguma forma as forças de ocupação, mas é nosso papel, há, cuidar de potenciais problemas antes que essa restrição seja testada.

Baston fica em silêncio. Seu pai o ensinou a nunca falar com a guarda da cidade. Essas pessoas não são da guarda, mas são algo parecido.

— O Armistício funciona porque equilibra as ambições de cada força de ocupação contra as outras duas: se os ishmerianos atacarem, eles correm o risco de criar uma aliança entre Lyrix e Haith. Os Ghierdanas são, digamos, desafiadores. Os dragões são uma ferramenta essencial dos militares lyrixianos.

Sem os dragões, eles teriam dificuldade de cumprir sua parte do acordo.

Baston dá de ombros.

— Acabei de levar carga para as docas. Eu não...

— Ah, poupe-nos de conversa fiada — rebate o sacerdote. — Nós sabemos cada detalhe de merda sobre você. Sabemos cada um dos seus segredinhos. Conhecemos sua tripulação, aquele merda do Tarson e o resto. Toda a escória que você saiu raspando das sarjetas após a invasão. E, pra ser sincero, não damos a mínima. Isto aqui é muito maior.

Duttin continua sua explicação.

— Os Ghierdanas operam de forma independente das forças armadas lyrixianas...

— Selvagem como malditos demônios — murmura o sacerdote, revirando os olhos. — Que lhes recaiam um anátema.

— Sinter, chega! Não temos tempo para isso — Duttin o silencia.

Sinter: é um nome que Baston já ouviu antes. Um padre Guardião, um faz-tudo. Reputação tão suja quanto a batinha de sua batina, que rasteja pelo lodo.

Baston cruza os braços.

— Estamos cientes — continua Duttin — de que lhe ofereceram um serviço. Solicitamos que você aceite essa oferta de emprego. Os Ghierdanas são muito unidos, e precisamos de uma vi-visão ampla dos planos deles.

— Quer que eu espione os Ghierdanas para você?

— Precisamente. — O rosto de Duttin se ilumina. — Você será recompensado, é óbvio.

— Por que eu?

— Não interessa — rosna o sacerdote, mas Duttin o ignora novamente.

— Você tinha boas relações com a Irmandade, era bem respeitado. Um tenente capaz, capaz de recrutar e motivar, segundo todos os relatos.

— Um dos quebra-pernas de Heinreil — interrompe Sinter.

— Você é exatamente o tipo de homem de que os Ghierdanas precisam. Seu ex-associado Tiske pensa assim, com toda a certeza. Sabemos que ele visitou você ontem à noite. — Ela abre um sorriso surpreendentemente verdadeiro, um momento de satisfação com sua própria inteligência.

— Parece que você sabe tudo. — Baston cospe no chão, uma grande bola de saliva e muco, a meio caminho entre ele e Duttin. A raiva cresce dentro dele. — Então você sabe que vocês, babacas, despejam merda sem parar no Arroio. Os alquimistas nos envenenaram. Quando os Desfiadores surgiram, vocês deixaram que eles nos comessem, para que a luta não vazasse para os distritos de *qualidade*, não é mesmo? A mesma coisa aconteceu na invasão: vocês traçaram a porra da

linha de não recuo em Morro Santo e no Viaduto, mas não no Arroio. Dizem que querem proteger Guerdon: quer dizer, a Guerdon de *vocês*, lá nas alturas. As igrejas, os palácios e os salões das guildas. A minha Guerdon, não. A minha Guerdon foi possuída por deuses loucos. Então, seus filhos da puta sabichões, sabem muito bem onde podem enfiar seus planos, certo?

— O Armistício salvou milhares de vidas — Eladora diz baixinho.

— Que bom para aqueles que viveram, pra caralho.

— Mostre algum respeito, seu merdinha! — coaxa Sinter, e saliva voa dos seus lábios. Ele dá um passo à frente, acenando com a arma...

... e Baston ataca, agarrando o pulso do sacerdote, torcendo o corpo enquanto se move para se esquivar do disparo da arma. Seu casaco repuxa quando a bala passa pelas dobras do tecido, mas ele não está ferido. Agarra Sinter com uma das mãos, bate no rosto do sacerdote com a outra, balança o corpo do velho como um escudo e parte para cima de Duttin, esperando que qualquer feitiço recaia sobre o sacerdote e não sobre ele.

Mas ele demora uma fração de segundo a mais. O feitiço de paralisia de Duttin se fecha sobre Baston outra vez, e ele desaba num emaranhado de membros, caindo pesadamente em cima do sacerdote, de bruços no chão lamacento. Merda de magia. Sinter se contorce para fora, treme como um inseto meio esmagado, xingando e cuspidando. Membros ossudos chutam e batem no corpo paralisado de Baston enquanto o sacerdote se liberta. Ele segura uma faca agora, perversa e brilhante, e arranha o colarinho de Baston à procura de seu pescoço.

— Merdinha da Irmandade — ele murmura. — Maldito moleque de rua.

— Sinter. *Chega*. — Baston está caído com a cara na lama; não pode ver o rosto de Duttin, mas consegue ouvir a tensão em sua voz. Segurá-lo daquela forma não é tão fácil para ela. Ele luta contra o feitiço, tentando forçar os membros a se moverem contra as mãos invisíveis que seguram cada músculo. — A esposa do coitado morreu na invasão — ela acrescenta. — Devemos ser compreensivos.

Compreensivos. Como podem ser compreensivos se ele mesmo não consegue compreender? Como alguém pode dar sentido ao terrível inesperado da morte de Fae? Num momento ela estava lá e, no seguinte, não estava mais, arrastada pelas ondas-Kraken que se abateram sobre a cidade. Como se ela não fosse mais real que uma figura desenhada na areia da arrebentação... apagada por um capricho passageiro. Como é possível compreender se nada permanece, nada dura, e o mundo muda num piscar de olhos?

— Role-o — ordena Duttin.

Gemendo, o sacerdote puxa o corpo paralisado de Baston. Agora ele está deitado de costas, olhando para a luz verde.

Duttin está de pé acima dele. Sua mão ainda brilha com energia arcana e sangue jorra da ponta de suas unhas para gotejar e se misturar com a lama.

Ela suspira.

— Três pontos. Primeiro, por favor, entenda que estamos tentando manter um equilíbrio muito delicado. Eu trouxe os Ghierdanas de volta a Guerdon, com consequências pessoais nada desprezíveis, para garantir esse equilíbrio entre as potências de ocupação. Precisamos que os dragões permaneçam em Guerdon. Estamos preparados para ignorar certo grau de, há, atividade ilícita, desde que não ameace o Armistício. Segundo, de você apenas solicitamos informações, nada mais. Se for necessário entrar em ação, temos nossos próprios recursos. Não exigimos que faça nada além de relatar os planos dos Ghierdanas. E, em terceiro lugar... — Ela franze os lábios, como se estivesse provando algo desagradável. — Eu sei que sua esposa morreu ano passado, mas, há...

Sinter intervém.

— Temos observado você. Conhecemos sua doce irmãzinha. Sua mãe pecadora. Seus amigos no bar do Pulchar. Qualquer um dos seus que não tenha subido para a Refeita, nós estamos de olho. Você pensa que é o único com água de sarjeta correndo nas veias? Eu liderava caçadores de santos no Arroio quando o merdinha do seu pai era coroinha em São Vendaval. Se não fizer o que mandamos, podemos destruir qualquer um deles. — Sinter aponta o polegar para Duttin. — Você trabalha para ela agora, entendeu?

Baston realmente quer dar um soco naquele sacerdote velho. Derrubar Eladora também, essa mulher que parece com a Cari e fala como uma advogada. Seja bem rápido, o Cavaleiro Febril uma vez lhe mostrou, ponha as mãos ao redor do pescoço de um feiticeiro antes que ele possa dizer uma palavra, e terá uma chance.

Mas não vale a pena. Os Ghierdanas e seus dragões, os ishmerianos e seus deuses, essa mulher e seu sacerdote assassino... e atrás dela, outras forças que Baston só consegue perceber vagamente, como dinheiro, influência e parlamento, tão reais e perigosos quanto qualquer outra potência. Fodam-se todos eles, são gigantes indiferentes, pisoteando nos destroços de sua casa.

Eles recuam. O sacerdote pega outro cartucho do bolso, fazendo questão de que todos vejam, e recarrega a pistola. Assim que a arma está pronta, Duttin desativa o feitiço.

Baston se endireita e se põe de pé.

— Um serviço. E eu não vou pegar as cinzas. Um trabalho, e você deixa a

mim e aos meus em paz depois disso.

Duttin olha para Sinter, que faz uma careta.

— Supondo que você seja capaz de determinar a natureza dos planos desse tal de Rasce — Duttin diz cuidadosamente —, isso seria aceitável.

— Tudo bem. Eu pego o trabalho. — Baston estende uma das mãos.

Nenhum dos outros dois faz um movimento sequer. Nenhum deles aperta a mão para selar o acordo. Nenhum dos dois corre o risco de ficar ao alcance do braço de Baston. Ah, eles pensam que o conhecem.

— Há um alfaiate na rua Greyhame, subindo o Morro Santo — diz Sinter. — Vá lá depois, e nós tiramos suas medidas, entendeu?

Baston assente.

— O que aconteceu com Cari? — ele pergunta. — Ela morreu?

— Ah. — Eladora fica nervosa pela primeira vez. — E-ela está viva, mas teve que deixar Guerdon. Eu a mandei embora. Ela não corre perigo.

O primeiro a chegar à casa da rua Lanterna é Tiske. Rasce poderia adivinhar que Tiske estava marcado com cinzas, mesmo que Vyr ainda não tivesse lhe dito isso: há algo no comportamento dos Eshdanas, uma deferência instintiva na presença de um Ghierdana. Meia-idade, compleição pesada, calvície. Um barril de homem, preenchido com carne de porco salgada e que poderia ser usado em uma barricada, mas para Rasce ele não parece muito brilhante. Um dos tenentes de Artolo, na esperança de voltar a ser estimado pelo dragão.

Tiske se ajoelha e beija o dente do dragão quando Rasce o apresenta. Suas mãos tremem ligeiramente.

— Eles estão subindo, senhor — diz ele.

— Estou procurando soldados, Tiske, não o restolho de uma cervejaria. É melhor que esse seu amigo valha a pena.

— Eu apostaria minha vida nele.

Rasce brinca com a adaga.

— Ah, isso você já apostou.

A porta se abre e Vyr manda duas pessoas entrarem na sala.

Uma delas, Rasce presume, é o sujeito de quem Tiske falou, Baston Hedanson. Ombros largos esticando o tecido de seu terno cinza. O rosto lembra a cara de um animal, mas que fera? A compleição de um touro, mas não: ele é um lobo. Forte, feroz, porém costumava ser parte de uma matilha. Ele atravessa o escritório devagar, analisando tudo com atenção. Seu olhar rapidamente detecta as saídas, os guardas na porta, a adaga em cima da mesa.

A outra é a irmã de Baston. Cabelos tingidos de um tom artificial de louro muito claro. Seu vestido é feito de um tecido barato, mas cai bem nela. Em sua casa, nas ilhas, os pescadores exibiriam seus lindos filhos e filhas em dia de mercado, esperando que despertassem o interesse de um Ghierdana. Ele se pergunta se é por isso que Baston a trouxe junto... mas então ela fita os olhos de Rasce e não desvia o olhar. Nenhum dos pescadores jamais mostraria tamanha falta de respeito para com os filhos do Dragão.

Para surpresa de Rasce, ele percebe que isso a torna ainda mais fascinante aos seus olhos.

Ela sorri como se estivessem contando uma piada particular.

— Então, Tiske disse ao meu irmão que há serviços a serem feitos e você precisa de ajuda. Que tipo de serviço?

— Pretendo queimar o pátio de Dredger.

— Pensei que você tivesse dragões para esse tipo de coisa.

— Meu tio-avô está viajando, e este é um assunto de família — explica Rasce.

Baston franze a testa, confuso, e Tiske se inclina, sussurrando:

— Há um dragão à frente de cada família. As famílias trabalham juntas em alguns negócios, mas não todos.

Rasce continua:

— Você será bem pago pelo trabalho. E, se provar que é digno, pode ser recompensado ainda mais, com o favorecimento do dragão. — Na terra dele, só a possibilidade de ter a estima do dragão poderia induzir um homem a matar outro. Ser Eshdana, marcado com cinzas, é compartilhar a fortuna do dragão, é estar acima dos sindicatos.

Rasce fica um pouco surpreso diante da falta de reação de Baston ou de Karla.

— As cinzas — ele acrescenta.

Baston não está impressionado.

— Por que Dredger?

— Isso importa? — retruca Vyr. — Esse é o alvo que os Ghierdanas escolheram.

— Dredger tem amigos no Arroio — diz Karla. — Ele dirige os pátios de lá há anos. Nunca atrasava um pagamento sequer à Irmandade.

— Isso quando a Irmandade tinha as docas — diz Tiske. — Hoje em dia, elas não têm dono. — Seu tom é de uma tia velha passando o dedo sobre o manto da lareira e descobrindo que ele está empoeirado.

— Ele deu trabalho para os atormentados pela praga quando ninguém ousava sequer tocá-los — diz Baston.

— Mas ele era um informante dos caçadores de ladrões. E da guarda quando

lhe convinha — rebate Karla.

Vyr faz uma careta para ela.

— Ele é quem eu escolhi. Vocês estão dentro?

Tiske estende a mão e aperta o ombro de Baston, mas o rapaz ainda tem suas dúvidas.

— Qual é o nosso pagamento?

— O caos é tudo o que queremos. Vamos quebrar os pátios. Você pode roubar o que quiser quando fizer isso. — Ele está entregando aos ladrões de Guerdon uma pequena fortuna em armas alquímicas roubadas, mas a soma é de pouca importância para os Ghierdanas. O tio-avô dorme em uma cama feita de joias que vale mil vezes mais.

— Moeda, não? — resmunga Baston.

— Tenho certeza de que podemos repassar tudo o que você roubar na Cidade Refeita — diz Tiske. — Baston, rapaz, os Ghierdanas operam em todo o mundo. Eles podem vender essas armas em Khenth ou Ul-Taen e conseguir um bom preço para você. Supondo que você não vá... — Ele para, olha para o Ghierdana. Usá-las aqui, Rasce presume. Nos ocupantes de Ishmere.

— Qual é o plano de contenção? E proteção? Dredger usa venenos e coisas piores nos pátios.

— Uma pequena explosão, na extremidade dos pátios, para atrair os guardas até lá. Uma segunda equipe estará posicionada à frente para atacar o escritório principal, como você aconselhou. O risco de um incêndio fugir do controle deve ser mínimo. Nós sabemos como as coisas queimam, disso não tenha dúvida. — A cautela de Baston é justificada: armas alquímicas são de uma potência imensa e matam sem discriminação. Um vazamento do pátio de Dredger pode ser desastroso.

Karla se inclina para o irmão.

— Vale a pena tentar, na minha opinião. Traga alguns membros da tripulação do canal. Veja se Yon Bleak ainda fala conosco.

— Escute ela, rapaz — implora Tiske.

O rosto de Baston está inescrutável.

— É uma bela adaga, essa daí — ele diz, acenando para a lâmina de dente de dragão.

— Tirada da boca do dragão, e isso me distingue como o favorito dele. Não toque nela ou a honra me obrigaria a matá-lo.

— Foi o que ouvi dizer. Você pode usá-la ou é uma peça ornamental?

— Eu posso usá-la.

— Sim, sim. — Baston observa o brilho da luz refletida na lâmina por um

momento. — Estou dentro... com uma condição. Você também vem.

— O objetivo de contratar você — diz Vyr — é garantir que o ataque não seja atribuído aos Ghierdanas.

— Ou talvez o objetivo de nos contratar seja para que você possa armar para nós.

— Você vem à nossa casa e ousa nos acusar de traição? — Vyr faz menção de pegar a própria adaga, mas Baston é mais rápido. Ele se levanta de um pulo, agarra o pulso de Vyr e o imobiliza.

— Foi seu pai quem tentou aquele movimento no antigo território da Irmandade no ano passado, não foi? Artolo, certo? — diz Baston.

— Baston, eu não mentiria para você! — grita Tiske, se levantando de um salto também.

— Você pegou as cinzas, Ben — Karla lembra como quem não quer nada.

Como Rasce, ela também permaneceu sentada.

— Se o dragão quisesse você morto... — começa Vyr.

— O dragão não quer você morto — interrompe Rasce. Ele pega a adaga, a joga no ar e a enfia no cinto. — E eu não tenho medo de combate. Estarei com você no pátio de Dredger. E para apaziguar seus medos, vamos levar Vyr também. Não é mesmo, Vyr?

CAPÍTULO CINCO

Acordar é sempre ruim. A longa cicatriz na barriga de Artolo dói, uma dor branda. Gemendo, ele afasta os lençóis de seda e pega o frasco de vidro que contém seus comprimidos.

Os servos idiotas colocaram a tampa de volta. Quantas vezes ele deve dizer a esses ilbarinenses que deixem a tampa aberta pela manhã? Artolo rosna e bate na tampa com as mãos mutiladas. Sem dedos, sem polegares, apenas tocos. O horror ainda o domina toda vez que olha para seu corpo destruído.

Ele derruba o frasco pesado da mesa de cabeceira, que se estilhaça nos ladrilhos. Cacos de vidro e losangos acastanhados se espalham pelo chão, alguns se perdem sob a mobília ornamentada. Um retrato a óleo de algum ministro ou sacerdotisa de Ilbarin morto há muito tempo olha para ele de sua moldura dourada, como se desaprovasse o criminoso que agora governa em seu palácio.

Uma fresta se abre na porta. Um dos serviçais olha para dentro.

— Meu senhor? Ouvi algo quebrar.

— Onde está minha bruxa?

— Não sei, meu senhor. Eu vou procurar... — avisa o serviçal, com um tremor na voz.

— Não. Venha cá. Me ajude.

O servo entra no recinto como um rato, com as mãos trêmulas, e seus ombros estremeecem quando o vidro quebrado esmigalha sob seus pés.

— Pegue um comprimido para mim — ordena para o serviçal, que se apressa em encontrar uma das pílulas e a estende para Artolo. — Na minha boca. — Ele mostra a língua, e o serviçal coloca a pílula ali com o braço estendido, dedos esticados como se os estivesse enfiando na boca de um dragão. Artolo chupa o losango pegajoso, sentindo-o entorpecer o interior de sua bochecha, sua garganta.

A *integridade* do serviçal o irrita. Ele vem de Ilbarin. Sua terra natal está inundada e arruinada, seus deuses quebrados, seus líderes foragidos. Ele está perdido: então como ousa ser tão orgulhoso? Como ousa permanecer sem mácula? É um insulto. Um insulto proposital.

— Agora minhas botas.

O serviçal olha para Artolo, confuso: Artolo dormia nu.

— Há vidro por toda parte: quer que eu fique descalço? — ele completa.

O ilbarinense pega as botas pesadas de Artolo no guarda-roupa. São suas velhas botas de montar dragão, blindadas e com bico de aço. Ganchos também de aço nos tornozelos, projetados para travar nas correias da sela. Ele não voa desde que perdeu o favoritismo do tio-avô, mas ainda são suas botas. O serviçal o ajuda a calçá-las, uma de cada vez. Artolo abre um sorriso tranquilizador enquanto o ilbarinense as afivela. As mãos inúteis de Artolo repousam sobre o colo.

— Agora, limpe. Trate de não perder um único comprimido. Cada um deles vale mais que sua vida.

O serviçal assente. Engatinhando, começa a pegar os comprimidos e os empilha na mesa de cabeceira.

Artolo se levanta. A dor da velha ferida de faca em sua barriga se foi. Ele se alonga, sente nas costas o calor dos raios de sol da manhã que entram pela janela.

— O navio de Dosca chegou ontem à noite?

— Sim, meu senhor.

— Ótimo. Ótimo. — Artolo olha pela janela os telhados de Ushket, o aglomerado de mastros do porto. Contempla a luz dançando na água, os reflexos nas paredes dos prédios em torno das ruas parcialmente inundadas.

Então dá um chute no rosto do serviçal. Pisa na mão dele, apertando a bota para pressionar seus dedos no vidro quebrado. Chuta o homem no estômago, torcendo o calcanhar para os ganchos das botas rasgarem a carne. A outra mão do servo também recebe atenção. Artolo arranca o retrato da parede. A moldura é pesada demais, difícil para ele segurar direito com as mãos mutiladas, mas Artolo consegue girá-la um pouco na queda, fazendo o canto afiado da moldura pousar diretamente na palma da mão do serviçal. A pintura cai com um estrondo. O ilbarinense começa a gritar, mas Artolo tira desajeitado um travesseiro de seda da cama e o enfia no rosto do homem. O homem enterra a boca no travesseiro, o

que abafa seus gemidos e grunhidos.

— Deuses inferiores. — A bruxa está na porta. A voz dela destila repulsa, mas a face de metal do capacete é inexpressiva.

— Você está atrasada — retruca Artolo. Ele chuta o serviçal novamente para dar ênfase. — Isto é culpa sua.

— Houve um problema com Dosca — diz a bruxa. O traje dela zumbe e estala; algum mecanismo mágico inteligente sibila ao injetar nela seus próprios analgésicos. Eles dois estão danificados, detritos das guerras. Descartados naquela ilha em ruínas.

— Primeiro as luvas — ele ordena.

A bruxa abre o guarda-roupa, retira as luvas de equitação pesadas de Artolo. Ela remove as próprias manoplas, cravejadas com pequenos fragmentos de rubi que parecem manchas de sangue, expondo as mãos. Sua carne é marmórea, marcada por queimaduras bifurcadas e em espirais. As linhas de nervos inflamadas pela feitiçaria, imagina Artolo: humanos não foram feitos para fazer mágica. Mas ela precisa se livrar das manoplas difíceis para prender as luvas nele adequadamente.

— Alguma notícia do meu filho? — pergunta Artolo.

Seu filho Vyr contratou médicos e artífices em Guerdon para lhe fazer um conjunto de dedos mecânicos, como o traje da bruxa.

— Eu disse a você, esse tipo de trabalho tão preciso leva tempo.

— E muito dinheiro — completa Artolo com amargura. — Pelo preço que cobram, elas já deviam estar prontas. Se eu estivesse lá...

— Teria batido neles também? — murmura a bruxa. — Pronto?

Artolo grunhe, assentindo. A feiticeira pega a mão enluvada dele nas dela e se concentra. Artolo consegue sentir os filamentos invisíveis de feitiçaria abrindo caminho em seus tocos, enfando-se em seus próprios nervos. As luvas flexionam, inflam, enrijecem. Uma emoção corre através de suas mãos quando o feitiço da bruxa entra em ação. Ele sente os ossos fantasmas dos dedos se formarem dentro das luvas, sente os tendões espectrais brotarem e se entrelaçarem em sua carne viva. Ele flexiona as mãos novas, sentindo-as fortes de novo, melhor que qualquer droga.

A bruxa solta um gemido, e seu traje começa a se agitar. Ele estala à medida que injeta mais drogas, expele os venenos dela. Energia etérica é descarregada do traje em arcos crepitantes de luz azul. Ela se joga contra o guarda-roupa ao colocar com grande esforço as manoplas de volta. Gavinhas de fumaça sobem dos dedos cheios de bolhas da feiticeira.

Artolo assovia enquanto veste uma camisa e observa o serviçal pegar com

grande esforço cada comprimido derramado com os dedos quebrados. Abotoar cada botão é uma alegria. São as pequenas coisas. O feitiço da bruxa só vai durar mais ou menos um dia, então precisará ser lançado novamente, mas até lá está inteiro.

Artolo se pergunta quanto tempo ela vai aguentar esse ritmo. Se a bruxa morrer, ele terá que contratar aqueles Rastejantes de merda de novo e não tem a menor vontade de se sentar a uma mesa de negociação com aqueles seres horríveis feitos de vermes. Exigiram uma fortuna da última vez que tratou com eles.

— O que aconteceu com Dosca? — ele pergunta.

— A canhoneira o pegou tentando ir para a Cidade de Ilbarin antes.

— O que ele estava planejando fazer? Roubar salmoura bruta?

— Ele tinha um passageiro a bordo que pagou a passagem para Ilbarin — diz a bruxa. — Isso é tudo. Ele vai aprender no futuro.

— Quem era esse passageiro?

— Nenhum sinal dele. Deve ter saltado do navio assim que chegou aqui. — A bruxa começa a recolocar suas próprias manoplas, empenhando-se para conectar pequenos fios e veias corretamente.

— Mas você tem uma descrição, certo? Dosca disse a você quem era o passageiro, certo?

Algo está errado. Artolo pega os dedos cheios de bolhas da bruxa e os aperta — suavemente, mas com pressão suficiente para doer, o suficiente para lembrá-la de quem manda ali.

— Uma mulher. De Guerdon. Sem nome, mas a tripulação disse que ela tinha cabelos escuros. Uma ladra, alguns disseram. — Artolo aperta um pouco mais. — Cicatrizes no rosto. Pequenas cicatrizes! — admite a bruxa, estremecendo de dor.

— Era ELA. A Santa das Facas. Ela me seguiu até aqui.

Artolo corre para o guarda-roupa, saca uma arma, como se Carillon Thay pudesse estar escondida debaixo da cama ou atrás de uma cortina.

— Eu cuido dela — a bruxa apressou-se em dizer. — Você deveria ir para a refinaria, verificar se o yliastro está pronto.

— Não — diz Artolo. — Não. Eu vou encontrá-la. Vou encontrá-la e fazer com ela o que ela fez comigo dez mil vezes pior. — Ele corre até a mesa de cabeceira, puxa sua adaga dente de dragão. O gume está cego, mas a lâmina ainda é forte.

Seus dedos se foram, mas ele ainda consegue segurá-la com força.

Artolo enfia a lâmina cega no estômago do serviçal, empurrando-a profundamente com todo o seu peso. O homem grita de dor, urra, bate as mãos ensanguentadas contra o rosto de Artolo, mas ele é muito, muito forte. A lâmina

afunda. Sangue quente jorra pelas pernas nuas de Artolo, mancha sua camisa um pouco aberta.

Em seguida, ele puxa a adaga, rasgando o estômago como um saco molhado, derramando as entranhas do serviçal sobre os ladrilhos.

Melhor do que qualquer droga.

— Bruxa! — Artolo grita do meio da poça de sangue e tripas. — Leia esta fortuna! — Ele levanta um punhado de vísceras, sentindo-as pingarem entre seus dedos. — Leia e diga-me onde vou encontrar Carillon Thay!

*

No meio da tarde, Cari acha que pode morrer ali na porra da Rocha de Ilbarin. Ela puxa suas roupas encharcadas de suor. Tinha esquecido como poderia ser quente no sul. O Mar de Fogo recebeu o nome certo.

A montanha é íngreme e traiçoeira, e ela teve que subir cada vez mais nas encostas rochosas para evitar ser vista, abrindo caminho cautelosamente por entre arbustos irregulares e pequenas árvores espinhosas. O ar é salino ali diante das marés anormalmente altas, e há manchas brancas de sal seco nas pedras ao redor. Lá embaixo, Cari consegue ver a cicatriz branca da estrada de Ushket serpenteando a montanha. A estrada tremeluz e dança na névoa até desaparecer em uma curva na Rocha a caminho de Ilbarin. E, depois da estrada, vê-se a nova costa, uma encosta de lama traiçoeira e vermelha que dissolve no mar como se a montanha sangrasse.

Ela não pode pegar a estrada. É patrulhada por homens armados: imagina que sejam Eshdanas, os mercenários comprados pelas cinzas dos Ghierdanas. Também há muito tráfego na estrada, mulas carregando carroças cheias de barris de metal. Ela não faz ideia do que estão transportando, mas não quer chegar muito perto. Existem muitos esconderijos entre as rochas, mas Cari é uma criatura dos becos e das docas e se sente extremamente exposta sem paredes ao redor.

Então ela subiu mais as encostas, atravessando com cuidado trechos instáveis e as cicatrizes de deslizamentos de terra recentes, apenas para descobrir que ali em cima existem fazendas. Campos de terra cinza-amarronzada recém-limpa. O solo é fino e cheio de pedras. Cari duvida que ali seja possível cultivar muita coisa, mas que escolha eles têm? A maior parte das terras agrícolas de Ilbarin foi alagada pelo Kraken: ela está toda espalhada bem ali à sua frente, sob as ondas reluzentes. Então, os sobreviventes tiram proveito do que podem na encosta rochosa. Ela os observa por um tempo de um esconderijo além das cercas de arame farpado: um bando de pessoas trabalhando no campo ressecado, arando o solo com as mãos nuas. Magros e cinzentos, rostos envelhecidos pela fome e pela exposição às

intempéries, a semelhança sob a pele superam distinções de idade ou sexo. Um campo de quase esqueletos.

Guardas armados os vigiam. Eshdanas bem alimentados, com porretes ou armas de fogo. Eles administram as fazendas agora, administram tudo, ao que parece. Ela presenciou a mesma situação em Guerdon, nos primeiros dias da Cidade Refeita. Os vigaristas e os sindicatos do crime foram os primeiros a se adaptar à catástrofe e tomaram o poder. *Você odiaria isso*, ela diz a Mastro em pensamento. *Você começaria a falar do seu pai, da Irmandade, de fazer um mundo mais justo a partir das ruínas. E aonde todas essas boas intenções e abnegação nos levaram? Você está morto, e eu aqui nesta merda de Rocha.* É um pensamento que ela nunca tinha se permitido em Guerdon, mas Mastro está a meio mundo de distância e não pode ouvi-la mesmo.

Para contornar as fazendas, sua única opção é continuar subindo, escalar as encostas superiores onde o ar é mais frio, e o terreno, mais acidentado. Ali, a montanha é um labirinto fantástico de pedras estilhaçadas, sendo a única vida alguns arbustos espinhosos. Ela imagina que deuses lutaram ali. As cicatrizes na encosta provavelmente foram deixadas pelo ácido gotejante dos tentáculos que se arrastam atrás das criaturas de Mãe Nuvem. Aqueles três abismos paralelos devem ter sido rasgados pelas garras da Rainha-Leão. O dano é recente, as rochas sob os pés dela estão bem irregulares. Trilhas com pegadas esmaecidas de cabras terminam prematuramente.

Não que ela tenha visto alguma cabra em todo aquele dia. Seu estômago vazio ronca. Ela está ficando fraca de fome. Está cada vez mais difícil carregar o peso da porra do livro, para não mencionar seus outros pertences.

Cari se força a continuar. Imagina que está de volta à Cidade Refeita, Mastro transformando milagrosamente o terreno irregular num caminho plano para ela. Assim que contornar a Rocha, é ladeira abaixo. Até a Cidade de Ilbarin. Mesmo que a maior parte da cidade tenha desaparecido, haverá lugares para se esconder lá. Ela vai encontrar alguém com uma embarcação, alguém que vai aceitar seu dinheiro.

Mais acima na encosta, há uma área menos destruída. Cansada de escorregar em pedras irregulares, Cari sobe, se agarrando a tufo de grama dura e raízes expostas de espinhos, até alcançar o local. Mais à frente, vê uma pequena construção de pedra. O barracão de um pastor de cabras, talvez, ou um pequeno santuário para peregrinos.

Ali ela pode caminhar um pouco, em vez de ter que escalar terreno acidentado. Toma o restante de sua água fresca e se recrimina por não ter coletado mais antes de partir. Culpa Hawse por tê-la irritado, tenta manter essa raiva viva

dentro do estômago. Raiva é melhor que fome. Raiva mantém você atento.

Ela sai de novo, marchando pela encosta. Decide dar a volta na Rocha ao anoitecer. Conseguirá chegar à Cidade de Ilbarin no dia seguinte, ao meio-dia. Pode não ter mais comida, mas ainda tem dinheiro. Não precisa que o capitão ache para ela um navio que vá para Khebesb. Não precisava de Hawse havia anos. *Os ishmerianos querem me matar, os Ghierdanas querem me matar, e meus melhores amigos são uma cidade e um carniçal. Eu claramente fiz um puta sucesso do caralho sem você.*

O vento se intensifica e lança poeira em seu rosto. Cari segue em frente, cabeça baixa, um passo após o outro, e após o outro. Vai chegar a Khebesb, diz a si mesma. Livre-se da merda desse livro, troque-o pelo sábio conselho dos feiticeiros mestres da cidade proibida. Cari nem sequer sabe o que vai dizer a eles quando chegar lá. *Meu avô me criou para ser a peça central de um ritual para trazer de volta os Deuses de Ferro Negro, e eu meio que despejei sem querer todo o poder deles no cadáver do meu amigo. E então ele se transformou em uma cidade. Eu podia ouvi-lo na minha cabeça, e juntos demos uma puta surra nos Ghierdanas, também combatemos uma invasão, mas agora ele está desaparecendo. Há algum remédio que vocês poderiam prescrever?*

O que acontece se não funcionar?

O que acontece se funcionar?

Por um momento, sente uma estranha fricção no ar, como se houvesse uma parede invisível bloqueando seu caminho, a qual ela precisa empurrar para poder passar. Ela raspa contra sua pele, em seguida torna-se um peso dentro de seu crânio, uma pressão cada vez maior.

De repente, ela tem a terrível sensação de movimento, como se toda a encosta estivesse tentando empurrá-la. Cai de joelhos, agarra-se ao chão e a poeira pinica sua pele nua.

Então a sensação passa tão rápido quanto veio. A montanha volta a ser apenas uma montanha.

— Tuuuuudo beeeem — ela murmura para si mesma.

E então seu corpo é projetado no ar.

Sol, céu, mar e Rocha rodopiam ao seu redor, e Cari cai pesadamente na terra. O impacto tira o fôlego dos seus pulmões. Pedras se cravam dolorosamente em seu rosto, em seu peito. O peso do livro faz sua mochila deslizar para a frente, batendo na parte de trás de sua cabeça. Merda. Ela tenta subir de volta, a dor dispara em seu pulso quando ela apoia o peso nele. O terreno muda e desliza por baixo dela, e Cari volta a cair.

Ela vislumbra um borrão. Não se trata de uma figura humana, mas sim um

borrão rodopiante de poeira e pedras. Quando avança em sua direção, Cari de repente o vê como uma velha, curvada e grisalha, o rosto cheio de marcas de garras. Pedras no lugar dos dentes, espinhos no lugar das unhas.

É o espírito da montanha, ela pensa um segundo antes de sentir o impacto novamente, bem no peito. As costelas estalam, e ela é jogada para baixo mais uma vez, rolando pela montanha.

A terra ao redor grita e ruga. Pedras caem com ela, cobrindo-a de destroços. Nuvens de poeira bloqueiam a luz. A velha está em todos os lugares ao seu redor, ela é tudo ao seu redor e golpeia e arranha Cari. O vento brada maldições a um volume ensurdecedor. Tudo o que ela consegue fazer é se enroscar, uma mortal diante da ira divina.

Em Ilbarin, eles adoram Usharet, deusa da montanha.

E a montanha cai sobre Cari.

Ela não apostaria muito dinheiro nisso, mas acha que ainda está viva. Sente-se como um saco de fragmentos de osso e polpa. Seus pensamentos gotejam lentamente pela papa que seu cérebro virou. Ela demora um pouco para perceber que está se movendo, e não caída na encosta. Está deitada na parte de trás de uma carroça. Rangido de rodas, vozes sussurradas, o clangor de pesados barris de metal ao lado dela. Mãos amarradas com corda, mas ela consegue perceber, pelo jeito que espeta suas costas, que ainda tem a porra do livro. Eles nem sequer revistaram sua bolsa. Cari tenta sussurrar uma palavra de comemoração, mas o esforço envia uma lança de dor para seu corpo.

Um de seus olhos está fechado de tão inchado. Consegue avistar quatro homens, todos armados, mas eles não olham para ela. Estão todos olhando para a encosta da montanha, observando-a. Porra, aquela coisa que a atacou, aquela deusa ou seja lá o que for, quase a matou. Deve tê-la empurrado declive abaixo até a estrada.

O sol está se pondo à sua esquerda, desaparecendo atrás da Rocha, sinal de que ela está seguindo na direção errada. Eles estão voltando para Ushket. *Merda*, ela pensa, mas esse é o menor de seus problemas. Ela luta contra a sensação de pânico, e o esforço faz tudo escurecer novamente por um minuto.

Mastro? Estou ferida. Mastro era capaz de curar seus ferimentos em Guerdon, protegê-la do perigo, mas ele está longe. As feridas são só dela agora, e são grandes. Tudo ao seu redor parece ter se tornado muito mais difícil, um mundo de pedras afiadas e inimigos cruéis, e ela é pequena e está arrasada.

Pense. Cari está ferida demais para se mover rapidamente, mas ainda consegue

se mexer. As mãos e os pés estão amarrados, mas parece um trabalho feito de qualquer jeito. É a mesma corda grossa usada para prender os barris no vagão, e não está amarrada com força. Ela consegue se libertar se tiver uma oportunidade. Os quatro guardas próximos parecem garotos locais, recrutas Eshdanas, e estão tão assustados quanto ela. Carregam varas e facas, mas não usam armaduras de verdade. Não são soldados, apenas músculos contratados. *E não sabem que você acordou. Espere pelo momento certo.* Ela imagina Mastro lhe dando esse conselho. Nunca diria a si mesma para ficar parada. *Aguarde a oportunidade. Até lá, finja que está inconsciente.*

Essa parte é muito fácil. Ela desmaia novamente por um momento quando a carroça rola sobre um solavanco na estrada. O líquido chocalha nos barris abaixo dela. A dor chocalha dentro dela, como se não pudesse decidir qual dos muitos hematomas e cortes dela merece prioridade. Mas acaba decidindo pelo pulso, pelo joelho, pelas costelas do lado esquerdo. Sente gosto de sangue na boca.

— A velha está atrás dela — murmura um dos guardas. — A gente devia deixar ela por aí.

— Chegou uma notícia de Ushket esta manhã — responde o outro. — O chefe quer esta aqui. Ela desembarcou de um navio ontem.

O primeiro guarda olha para Cari. Ela faz um esforço para permanecer mole e finge inconsciência.

— Para quê? Quem é ela?

Cari o vê através de uma névoa vermelha de cabelo emaranhado de sangue e poeira no ar. Ele parece jovem e assustado e continua lançando olhares nervosos montanha acima, estremecendo a cada sopro de vento. Só a mula está calma, imperturbável enquanto arrasta a carroça ao redor da Rocha de Ilbarin.

— Fique de olho na velha — sibila a outra voz. — Eu tenho a arma. Vou atirar quando ela vier atrás de nós.

Seja lá quem for esse chefe, aquele que quer Cari, eles têm mais medo dele que de uma semideusa.

Cari espera o vagão atingir outro obstáculo na estrada, deixa a cabeça pender até olhar para a direção certa. Com seu olho bom quase fechado, ela consegue ver um homem segurando um rifle pesado. Carga de flogisto, grande penetração: o tipo de arma que alguém usaria para lutar contra santos e criaturas divinas. Não é um equalizador, mas é o bastante para irritar um monstro divino.

Os Ghierdanas tentaram usar armas como essa contra Cari, quando ela era a Santa das Facas.

Quando ela tinha poder.

— Senhor das Águas, nos proteja — murmura o garoto nervoso. Um

vislumbre da estranha sensação que ela teve na montanha passa sobre Cari novamente. É como se estivesse apertando uma casca de ferida. O vento quente sopra, carregando poeira.

— Idiota! — o atirador xinga, a ira dirigida ao jovem companheiro. — Não irrite ela ainda mais! Não diga nomes.

Eu invadi um território, Cari percebe. Deve ser um solo sagrado lá em cima. A deusa da montanha, Usharet, certamente viu que eu era uma santa de outra potência e contra-atacou. Cari estremece, incapaz de conter os tremores. Está congelando, apesar do calor do dia.

Ela evitou templos e igrejas por muito tempo. A última vez que pôs os pés em um foi em Guerdon, anos atrás, e foi numa igreja dos Deuses Guardados de Guerdon quando eles estavam bem fracos. (*Eles voltaram*, ela pensa com amargura. *Por que Mastro não pode voltar?*) Em sua jornada rumo ao sul, manteve-se em território ímpio na maior parte do tempo, indo para postos avançados de Haith e terras desertas, ou estava no mar. Ainda assim, às vezes, sentia algo semelhante: uma tensão, uma queimação. Como se estivesse exposta ao sol do deserto ao meio-dia. Ou a sensação na multidão antes do início de um motim, a aflição que antecipa a violência.

Os ishmerianos querem me matar. Os Ghierdanas querem me matar. E os deuses querem me matar se eu invadir o território deles.

Ótimo. Ela pode se arranjar com isso. Tudo é uma arma. Aprendeu isso há muito tempo.

— Sagrado Mendicante — murmura baixinho. — Mãe das Flores. Sagrado Artesão. São Vendaval. — Os fracos Deuses Guardados de Guerdon.

O vento quente sopra. A mula relincha.

— Aranha do Destino. Pintor de Fumaça. — Os deuses do Reino Sagrado. — Grande Umur. Mãe Nuvem.

Dor, como se sua cabeça estivesse presa num torno. Os guardas ouvem suas orações. Eles a agarram, torcendo suas pernas ao puxá-la da carroça, mas Cari continua entoando as preces, forçando os nomes a saírem enquanto tosse sangue. Ela os cospe como insultos.

— Kraken Filho da Puta. — Chuvas de terra quente caem sobre o rosto dela. — Merda de Pesh, Rainha-Leão!

Ela se lembra da visão da deusa Pesh marchando sobre Guerdon, mais alta que uma montanha, ondas quebrando em suas coxas douradas. Pesh em sua glória, suas palavras um bombardeio de artilharia, seu olhar fogo e destruição. Pesh tão bela e terrível que Cari teve que abafar uma oração ao puxar o gatilho da bomba divina que a assassinou...

A montanha ruge mais uma vez, o trovão da terra, toda a encosta se contorce e geme. Os olhos de Cari estão bem fechados, mas ela ainda tem a impressão de que a velha correu na direção deles.

Cari grita, proferindo os nomes dos Deuses de Ferro Negro — nomes que não sabia que conhecia, nunca tinha ouvido antes, mas que estão em algum lugar dentro dela, e são clamados em voz alta. Ela os grita, e eles ecoam na montanha.

A arma dispara, um lampejo de flogisto e um estrondo que meio que ensurdece Cari. De novo, e de novo, e na terceira vez há um sibilar: não é dor, mas raiva e espanto incompreensíveis com a insolência dos mortais.

Em seguida, o deslizamento de terra os atinge, varre os guardas, a carroça e a mula para fora da estrada. Cari já está se movendo, rolando para fora da carroça antes que ela tombe. Tudo é uma confusão de poeira e fumaça, barulho e pedras voadoras. Os gritos dos Ghierdanas são abafados pelo estrondo da erosão da montanha, da deusa Usharet em sua ira.

A mula está à sua esquerda, as pernas quebradas, zurrando de agonia. O vagão caiu, os barris se espalharam pela encosta da montanha. Um deles se quebra, borrifando um líquido reluzente, misturado com uma lama de cristais que lembram sal marinho.

Há guardas à sua direita, e um deles tenta sair das pedras que soterraram parte do seu corpo. Outro, enterrado e imóvel, uma mão estendida marca seu túmulo. Em algum lugar no meio do redemoinho de poeira, clarões vermelhos incidem a cada disparo às cegas da arma.

Cari se vira, encontra sua faca: uma dor lancinante percorre seu pulso. Ela própria tem parte do corpo soterrado por pedras, que se movimentam enquanto o deslizamento de terra diminui. Ela se livra das pedras aos chutes, traz as pernas até as mãos amarradas para poder cortar a corda, e depois de uma, duas vezes, ela cede.

Um dos guardas a agarra, mas Usharet o agarra primeiro, rasgando o pescoço do homem com os dedos espinhosos, mãos de poeira que o seguram com uma força terrível e o arremessam para longe.

Para baixo, ela pensa. Tenho que sair desta montanha de merda.

O guarda com o rifle emerge da poeira. Ele atira à queima-roupa, tão perto que Cari consegue ouvir a ampola de vidro dentro da carga de flogisto estalar quando o cão desce. Usharet se vira num rodopio, salta sobre os ombros do guarda, lacera seu rosto com os espinhos. Uiva o tempo todo, num lamento irracional.

Cari corre. Rasteja. Cai, quicando em pedregulhos, escorregando em seixos soltos... e depois na lama. Ela tomba de joelhos novamente, afunda as mãos na

lama deliciosamente salgada da costa. A dor explode dentro dela, de costelas fraturadas e de músculos contundidos. Hematomas explodem como artilharia sob sua pele. Ela tem medo de explodir ou quebrar, mas continua rastejando.

Atrás dela, subindo a encosta, o rugido distante da deusa. O chão treme embaixo dela, a terra racha e se desprende da encosta, grandes pedaços de solo deslizam para o mar, formando manchas escuras como sangue que se espalham pelas ondas. O ar está cheio de poeira, cheio de pressão, como se um grande sino de ferro dobrasse bem ao lado de seus ouvidos. Cega, ela avança pela catástrofe até seus pés encontrarem a estrada.

Tropeça, manca, cai, rasteja, mas continua seguindo em frente, sempre fugindo da ira da deusa furiosa que ofendeu. Ela limpa a poeira que se acumula no rosto e nas mãos, mas é inútil. Talvez esteja parecida com a deusa, pensa distraída, uma coisinha magra e alquebrada coberta de poeira, lama e espinhos.

Ouve gritos à frente e age por instinto, com os reflexos de uma ladra. Ela se joga numa vala, abafando os próprios gritos de dor enquanto homens armados passam correndo para desaparecer no caos turbulento da nuvem de poeira, e então ouve mais tiros e o uivo da detonação de um fantasma-relâmpago.

Ela continua cambaleando. O ato de caminhar se torna mecânico, um mantra enunciado por seus tornozelos torcidos e ombros torturados. Seu próprio impulso a leva para a frente. É como se precisasse continuar em movimento, ou a estrada ao redor da montanha vai subir e atacá-la. Acima dela, o sol gira no céu; nuvens brancas e um círculo cinza empoeirado. Abutres também, ela pensa.

Em determinado ponto, Cari estende a mão para ajustar a mochila, movê-la para o lado para que a porra do livro não cutuque tanto a sua coluna, e sua mão volta molhada de sangue. Ela saca a faca, confusa, sem saber ao certo o que pensar.

A morte não é algo que possa simplesmente cortar. Seus dedos não têm força, e a faca escorrega de sua mão, caindo no meio da estrada. O metal brilha, imaculado pela poeira que cobre tudo o mais. Cari encara aquela faca por muito, muito tempo, com medo de que, se abaixar para pegá-la, ela própria caia, desmorone. Medo de quebrar o delicado equilíbrio entre o peso do livro e o seu próprio impulso de seguir em frente, de perturbar a disposição dos membros feridos que permite que ela continue.

Ela não consegue pensar direito. Inalou tanta poeira que parece que revestiu seu cérebro com uma espessa crosta de terra. Seu crânio está cheio a ponto de explodir. Ela se pergunta se é o medo dela ou de Mastro. Ele sempre teve medo de cair.

Mas isso era quando ele estava vivo.

Não, ela diz a si mesma. Mastro ainda está vivo. Eu ainda estou viva, pensa. E eu vou consertar isso. Vou para Khebeshe e consertarei isso.

Ela pisa na faca. E segue em frente. Em frente. Em frente.

Até rastejar pelo buraco no casco do *Rose*. E encontra seu caminho às cegas escada acima.

Cai em seu próprio beliche.

Casa.

CAPÍTULO SEIS

Três ladrões correm por uma rua. Um roubo malsucedido. Uma explosão.

Foi assim que tudo começou, não foi? Isso é uma lembrança ou algo que está acontecendo agora? Os passos dos ladrões agitam seus pensamentos, a vibração na pedra viva sacode sua mente e a liberta. Por um momento, parte da atenção de Mastro é atraída para essa rua específica na Cidade Refeita, para esses ladrões. Parte suficiente de sua consciência se reúne para que ele se dê conta de que está desperto.

Essa cidade em que ele se tornou é grande demais para sua mente mortal: consegue sentir a si mesmo escapar, partes dele escorrem com as gotas de chuva pelas vidraças, carniçais descem pelas sarjetas, a delicada constelação de pensamento e memória que costumava ser um homem chamado Mastro Idgeson se dissipar nas ruas labirínticas da Cidade Refeita. Dissolvendo-se na pedra, como um homem se afogando.

Foco. Se esforce para focar. Preste atenção. Fique acordado. Aguarde firme até que ela encontre você de novo.

Três ladrões disparam em uma rua. Um vento forte corre pelo caminho em direção aos limites da Cidade Refeita, às docas onde a água negra bate na pedra branca. Eles cruzam uma ponte estreita que atravessa um vão nas ruas. A ponte tem o formato de um anjo, cujo rosto é o da mãe de Mastro, e eles correm através de suas asas estendidas. Cascatas de água passam por seu memorial e deságuam

nas partes mais baixas da Cidade Refeita. Um canal abaixo.

(Sua mente escorrega ao perseguir a lembrança: a luta contra o Cavaleiro Febril. Ele atacando o guerreiro blindado, jogando os dois na água parada de um outro canal. Não conseguiria vencer o guarda-costas de Henreil numa luta, então tentou o autossacrifício. Viver com uma doença fatal é assim: a morte deixa de ser impensável. É possível considerá-la por tempo suficiente para torná-la apenas mais um pensamento.)

Isso não é bom. Ele está caindo de novo. Ainda sente os três ladrões, os passos deles percorrerem os paralelepípedos, que são sua pele. Mastro consegue vê-los por todas as janelas. Todos os três usam capas de chuva escuras para se proteger do aguaceiro. A chuva está lavando sua mente, ele pensa. Como consegue pensar quando também sente o impacto de cada gota, todas clamando por sua atenção? Qual é a diferença entre uma gota de chuva e um humano, afinal? Ambos são principalmente água. Ambos explodem no impacto com a pedra.

Mastro explodiu com o impacto também. Abaixo das avenidas largas e sinuosos becos de seus pensamentos existe um submundo da memória, um esgoto que o suga e o arrasta para baixo. Na lembrança, ele cai da cúpula do Mercado Marinho, suas juntas calcificadas e membros pesados o traindo; toda essa força e ele não consegue vencer a gravidade. Fracassa no último desafio. Os olhos de Cari cheios de horror. Sabe, no instante em que morre, que ela está condenada, que Guerdon está condenada e os Deuses de Ferro Negro reinarão em tirania para sempre...

Isso é uma lembrança. Concentre-se no agora. Concentre-se nos ladrões. Eles são importantes, de alguma forma. Dois são estrangeiros, novos na cidade. Estão vestindo capas de chuva, mas Mastro pode ver por baixo delas. Ele consegue sentir suas armas. O líder do grupo carrega uma faca de dente de dragão que queima na visão de Mastro. Um rapaz Ghierdana, das famílias dos dragões. (Mastro lembra de outra faca, igual àquela, cortando o pescoço de Carillon. Cortando, milagrosamente, sua própria carne pedregosa: mas essa é outra porta para a memória, outra escada que leva para o submundo. Feche-a, rápido. Foco.)

O rapaz Ghierdana avança a passos firmes. Cabelo cortado rente para caber embaixo de um capacete de voo, um bigode fino para mostrar que é homem. Pele marrom marcada por dezenas de cicatrizes antigas, cortes de faca, nas mãos e antebraços, mas nenhuma ferida mais grave. Um rapaz que lutou muitas e muitas vezes, mas nunca perdeu. Pendurada no pescoço, ele leva uma máscara de respiração já desgastada pelo uso; veste as roupas de couro distintas de um cavaleiro de dragão sob a capa, luvas grossas e gola forrada de pele. É um tolo de usar uma roupa dessa num assalto, ou está mostrando quem é para aqueles que a

reconhecem? Arrogância ou orgulho? A diferença entre uma e outro é o equilíbrio: orgulhe-se um pouco além e você vai escorregar e cair. (Cair da cúpula do Mercado Marinho, para colidir com as rochas lá em baixo.)

O rapaz é importante. Mastro não sabe como ou por que sabe disso; é um instinto que ele não consegue nomear, uma maneira de sentir que os mortais não possuem.

Rasce. Esse é o nome dele. É um nome que Mastro já ouviu muitas vezes, sussurrado pelas suas ruas.

O outro Ghierdana, também do sexo masculino, é mais ou menos da mesma idade, mas veste roupas de rua. Mãos suadas no punho de sua pistola. Sem faca de dente de dragão para ele, nenhum sinal do favoritismo do dragão. Amarrado a seu lado, um pacote de pano, cuidadosamente embrulhado para manter o conteúdo no lugar. Ferramentas de ladrões, palhetas para abrir fechaduras e cortadores. E cargas explosivas, pequenas bolas de vidro com flogisto. Esse segundo homem de Ghierdana faz cara feia pelas costas de Rasce, malícia misturada com medo. A bile sobe pela garganta dele, como água da chuva subindo num cano de esgoto.

O terceiro homem Mastro conhece. Pessoas conhecidas são uma armadilha para ele; observá-las torna muito fácil que ele perca a noção do tempo e escorregue para dentro das lembranças delas em vez de investigar a vida atual que levam. Carillon o ancorou no presente, o fez se concentrar. Pensar nela, porém, é como cair.

(Da cúpula do Mercado Marinho, caindo às cambalhotas, colidindo com a pedra. A lembrança o alcança avidamente, como as gavinhas de um Desfiador, arrancando outra parte de sua consciência.)

Foco! Preste atenção! O terceiro homem... O terceiro homem é... Baston Hedanson. Um homem da Irmandade. Aprendiz do Cavaleiro Febril. Mastro era amigo de Baston: eles corriam juntos quando eram mais jovens, antes de a Praga da Pedra lhe roubar a juventude, os amigos e a posição na guilda. Duas versões de Baston guerreiam no que resta da mente de Mastro. No presente, Baston olha de relance para as sombras, procurando por problemas. Os anos não foram generosos com ele, que parece cansado, o rosto abatido. Em sua lembrança, Baston é 15 anos mais jovem. Alguns anos mais velho que Mastro, já quase homem quando este era apenas um menino. Sentado em cima de um muro em Hog Close, vendo Mastro correr com Karla e as outras crianças. Baston age como se não tivesse o menor interesse, mas estava doido para entrar no jogo.

Hog Close. A lembrança da própria juventude de Mastro cresce, velha e potente. Ele tenta lutar, tenta prestar atenção à cidade atual, àqueles três ladrões,

mas não consegue se segurar. Sente a consciência se dissipar novamente, separada pelo tamanho da Cidade Refeita. Ele cresceu muito para se conter. Sua mente é como uma pequena aranha tentando tecer uma teia em torno de toda a cidade.

Mastro se pergunta, ao se separar pela milionésima vez, se existem outros fragmentos de sua consciência lá fora, outras partes de sua mente que se encontraram, permaneceram juntas por tempo o bastante para ter os mesmos pensamentos. Ele é Mastro ou apenas um dos muitos fantasmas de Mastro?

Ele cai. Sua consciência é como gotas de chuva escorrendo pelas paredes, dividindo-se, recombinaando-se e rompendo-se novamente, um rendilhado de prata do pensamento que se acumula nas partes mais profundas da Cidade Refeita, nas partes mais profundas de sua alma. Não consegue mais distinguir o passado do presente, distinguir suas próprias lembranças das sombras que brincam nas paredes da Cidade Refeita.

Mastro cai.

Em Hog Close, Mastro brinca de guarda e ladrão com Karla e uma gangue de outras crianças, entrando e saindo dos becos em disparada. Ele é o mais alto do grupo, o mais rápido. Ninguém consegue pegá-lo. Karla grita atrás dele, ameaçando invocar a ira de seu irmão mais velho como um santo chama um deus. Mastro salta sobre a sebe do jardim que indica o limite do Bairro dos Alquimistas, finge reunir moedas de ouro, joga-as sobre a parede e corre antes que a guarda consiga pegá-lo. Ele dispara pela rua, correndo à frente de seus perseguidores.

Um grupo de homens mais velhos se aproxima. Todos da Irmandade.

— Deuses inferiores, é o filho — diz um deles. — Chamem a mãe dele, quem deve dar a notícia é ela.

— Não — diz outro, suavemente. O velho se ajoelha, coloca a mão no ombro de Mastro, olha-o bem nos olhos. Seu hálito cheira a tabaco. — A guarda da cidade prendeu seu pai. Para ele, está tudo terminado. Escute, a Irmandade vai cuidar de você, mas não podemos fazer nada por ele. Não podemos ajudá-lo.

— Eles vão enforcá-lo?

Eles vão enforcá-lo. Eles enforcam Idge.

Já se passaram vinte anos e sempre é agora.

Mastro observa no jardim da Casa da Lei. O sino bate meio-dia, e o cadafalso se abre sob seu pai. Idge cai, e, na lembrança de Mastro, a queda parece durar para sempre, muito mais do que qualquer corda poderia permitir. Ele agarra a mão da mãe, imaginando que de alguma forma o pai vai atravessar a terra, cair

em algum país das maravilhas subterrâneo dos carniçais, escapar pelos intermináveis túneis abaixo da cidade. Sobreviver, transformado em alguma nova e estranha forma. Sobreviver por meio de sua escrita se nada mais for possível.

A queda é uma fuga, uma vitória milagrosa diante da morte.

Mas a corda se estica e a queda termina.

*

Em um túnel sob a Cidade Refeita, um carniçal se agacha perto de uma parede de pedra. Está escuro, mas a ausência de luz não faz a menor diferença ali: tanto Mastro quanto o carniçal transcenderam a necessidade de algo tão mundano como apenas olhos para enxergar no escuro.

Ele conhece o carniçal. É Ratazana. Quando Mastro contraiu a Praga de Pedra, aquela doença misteriosa que lentamente corroeu sua carne, transmutando-a em pedra, seus amigos de Hog Close o abandonaram, um a um. Seu pai empurrando Karla para fora do quarto dele, Baston no limiar, sem querer ir embora, mas com muito medo de se aproximar.

Alguns viram que ele nunca tomaria o lugar de seu pai na liderança da Irmandade. Outros, o próprio Mastro mandou embora. Mas Ratazana ficou. Carniçais não podem pegar a praga. Carniçais não se importam com a amargura, ou a falta de autoestima, ou o desespero. Com todos os outros, Mastro poderia encontrar alguma desvantagem, algum ponto fraco para forçar, mas o Ratazana decidiu que Mastro era seu amigo, e pronto.

Ratazana, mas não exatamente Ratazana. Ele havia sofrido uma mudança quase tão completa como a de Mastro. Seu amigo era um carniçal de rua, um jovem carniçal, à espreita nos becos e roubando carcaças de matadouros para saciar a fome de carne morta. Mas Ratazana foi — Possuído? Escolhido? Consumido? — por um dos carniçais anciões de Guerdon, os semideuses necróticos que moravam nas profundezas. Todos os outros anciões já se foram, mortos na guerra com os Rastejantes, todos exceto a coisa chamada lorde Ratazana.

Ratazana raspa a parede do túnel com suas patas enormes, batendo nele. Sua enorme mandíbula se abre, sua longa língua roxa lambe os dentes. Presas afiadas para arrancar dos ossos a carne de cadáveres, molares grandes e achatados para quebrar ossos e obter o tutano, a substância residual da alma. Hesitante, o Ratazana fala. Está tentando dizer a Mastro algo importante. O carniçal gesticula, diz algo sobre o Ferro Negro. Algo sobre alquimia.

As vibrações ecoam na mente de Mastro. Ele faz um novo esforço para prestar

atenção, para juntar fragmentos de sua mente e ser capaz de ouvir, mas é tão difícil se concentrar. Difícil... coagular.

A voz do Ratazana se torna um eco, despido de significado. As palavras dele se somam ao coro de outras palavras faladas na Cidade Refeita, perdidas na cacofonia. Mastro se esforça para selecionar o significado do caos fervilhante de vida, ciente de que ele é uma cidade tem pouco tempo, mas sua compreensão do mundo mortal está falhando. Distinguir palavras individuais, dias individuais, vidas individuais das massas que se deslocam em enxames através dele, cuja passagem só se torna nítida para ele em grupos, na maneira como seus pés desgastam os passos percorridos, em como suas mãos esfregam certos talismãs até ficarem lisos.

Frustrado, Ratazana raspa a pedra novamente.

Os olhos de Mastro são a parede do túnel, o teto, as pedras ao redor. Seus tímpanos estão em todas as superfícies. Ele vê Ratazana de uma centena de diferentes ângulos, e cada um desses pontos de vista é uma parte da atenção de Mastro que ameaça escapar. Seus pensamentos são uma série de crianças em uma cidade lotada: é muito fácil para ele perdê-las pelos becos tortuosos da memória.

Ele segue o som de raspar, três anos atrás.

Raspam a porta dele. É Ratazana. Mastro abaixa seus papéis e se levanta da cadeira com um impulso. Se agarrar a borda da prateleira próxima, ele consegue se levantar, evitando pressionar demais o lado esquerdo de suas costas. Existem placas de pedra irregulares em sua pele ali que se enterram no músculo subjacente se colocar peso sobre ele, e toda vez que faz isso, sente o entorpecimento frio da petrificação dominá-lo.

A prateleira range sob seu peso. Marcas fundas na madeira combinam com as pontas dos seus dedos pedregosos. Ele se levanta, mas sua perna esquerda trava e fica dormente. Como se ele estivesse se equilibrando sobre um pilar de pedra precário.

Corre o risco de cair. A sala gira ao seu redor. O terror toma conta dele; ele não consegue respirar.

Cair é sempre um perigo para Mastro. Caso se espatife no chão, o impacto pode causar danos internos invisíveis, danos que ele só vai descobrir quando for tarde demais. Ele se imagina desabando no chão de terra. Talvez batendo com a cabeça ou sujando olhos de poeira que arranhe o delicado tecido, cegando-o com cataratas de pedra.

Mastro diz a si mesmo que não é tão frágil assim. Já viu Homens de Pedra

como ele se livrarem de balas, quebrarem paredes de tijolos, resistirem a espancamentos terríveis. Contanto que ele leve o golpe em uma parte de seu corpo que já tenha virado pedra, está tudo bem. Ele apenas tem que proteger seu estoque cada vez menor de carne. Medir sua vida em centímetros quadrados de carne, em extensões mínimas de pele não petrificada.

— Me dê um minuto.

— Anda logo — murmura Ratazana. — Está chovendo muito aqui.

Há um frasco de alkahest na prateleira, bem ao seu alcance. Mastro se inclina, pressionando a outra mão contra a parede para se equilibrar. Ele o pega, encontra a brecha entre as crostas de pedra em sua perna e enfia a agulha. Uma sensação de ardência, estimulante e agonizante ao mesmo tempo, corre pela perna, e o joelho volta a se movimentar livremente. Consegue sentir os dedos dos pés pela primeira vez em dias. O alkahest ferve em sua corrente sanguínea num dilúvio ardente. Parece que a pedra derreteu para se tornar carne macia novamente. Ele sabe que é apenas um alívio temporário, mas, ainda assim, é o suficiente por enquanto.

Atravessa a salinha a passos largos e destranca a porta. Ratazana está lá fora, com uma garota humana se apoiando nele. Ela está pálida como um cadáver, trêmula, seus lábios e uma das mangas da camisa cobertos de vômito. A primeira reação de Mastro é pegá-la e carregá-la para a cama, mas a Praga da Pedra é transmitida pelo toque.

— Coloque ela na minha cama — ele diz ao Ratazana.

Há ataduras velhas penduradas na parte de trás da porta; Mastro começa a enrolar as mãos.

— Encontrei ela nas docas — murmura Ratazana — tentando bater uma carteira. Ela vomitou por toda parte. Pensei em deixá-la aqui. Se melhorar, ela nos deve. Se morrer, levo a carcaça lá pra baixo. — O carniçal lambe os beiços.

— Vá se foder — a garota diz, fraquinha. Ela leva as mãos ao pescoço. — Você...?

Ratazana afasta a mão dela, puxa um colar de debaixo da camisa que ela veste. Ele o segura contra a luz da lamparina — há uma pedra preta pendendo da corrente, incrustada num amuleto esmaltado.

A garota estende a mão para pegá-lo.

— Não — ela geme —, é meu.

Mastro fecha a mão em torno da pedra.

— Vou guardá-lo pra você. Descanse.

Ele estende um cobertor sobre sua forma magra. A menina fecha os olhos, parece adormecer.

Ratazana a cheira.

— Ela desembarcou de um navio. Não é daqui. — Volta a cheirar, enrugando seu focinho como se tentasse identificar algum odor sutil.

— Aqui. — Mastro entrega ao carniçal algumas moedas. — Corra até a Praça do Cordeiro e compre comida. Coisas de fácil digestão... Alimentos Químicos Ranson, talvez. — Pasta alquímica, doce e pegajosa. Homens de Pedra com estômagos calcificados costumam comer isso; Mastro ainda não chegou nesse ponto. — E roupas novas. Talvez pedir a Bolsa de Seda.

Ratazana sai correndo. Mastro retorna para a cadeira, abaixando-se com cuidado como um guindaste manobrando uma locomotiva descarrilada.

Ele espera ali, lendo os papéis velhos de seu pai. Vira o colar dela repetidamente na mão, testando o tato da pele de sua palma. Não está lá essas coisas. Mastro teria que enterrar as bordas de metal do pequeno amuleto em sua carne para sentir qualquer coisa, e isso poderia danificar o tesouro da garota.

Depois de alguns minutos, ele percebe que ela acordou, mas ainda está fingindo dormir, observando-o com os olhos semicerrados. Esperando que ele se mova, para que ela possa escapar pela porta e morrer numa sarjeta qualquer. Ele estende a mão, joga o amuleto na cama ao lado dela.

— Aqui você está segura. Eu sou Mastro Idgeson — enfatiza seu sobrenome, que leva o nome do pai. Todos no submundo de Guerdon lembram de Idge: o grande líder, o filósofo-ladrão, o homem que sanaria todas as injustiças das guildas e tornaria a cidade mais justa. Invocar o nome de Idge é uma declaração de responsabilidade e confiabilidade. Todo mundo em Guerdon entenderia que o filho de Idge é um homem de honra.

Estava óbvio, porém, que aquele nome não significava nada para ela. A garota fica parada olhando e, em seguida, repete “Mastro” com uma voz áspera.

— Tem água?

— Você gostaria que eu pegasse um pouco?

— Tudo bem.

Ela se senta — com que facilidade ela faz isso, sem qualquer hesitação, sem qualquer rachadura de crostas de pedra ou dores explosivas nos nervos — e balança as pernas para fora da cama. Dá dois passos descalços, então seus joelhos dobram e ela quase cai, se segurando na cadeira de Mastro.

— Pode me ajudar? — ela pergunta, estendendo a mão.

Mastro pega a mão dela, com cuidado para que as bandagens permaneçam entre a pele da garota e a cobertura de pedra dele. Com a outra mão, ele se levanta da cadeira. O lugar é apertado e Mastro é muito maior que a garota, então ele precisa manobrar com cuidado para evitar esbarrar nela, como se estivessem dançando.

Eles caminham alguns passos até a pequena pia, de mãos dadas. A garota encontra um copo d'água e bebe lentamente.

— Deuses, agora sim. Obrigada.

— Ainda não sei o seu nome — diz Mastro.

— Cari. É Cari.

Cari o observa cair.

Caindo, às cambalhotas, do telhado do Mercado Marinho até o chão de pedra lá embaixo. Quase cem metros diretamente para baixo.

Enquanto cai, ele vê tudo.

Abaixo dele, a multidão apavorada. Pessoas da cidade, encurraladas naquele antigo templo como sacrifício aos Deuses de Ferro Negro. As pessoas que seu pai tentou inspirar, tentou liderar, proteger.

Acima dele, o sino de ferro preto. Um deus monstruoso, reforjado e preso na forma de um sino.

Abaixo dele, a cidade. Através das grandes janelas em arco do Mercado Marinho, ele vislumbra por um instante as torres de Guerdon, mas basta um instante para que ele reconheça sua cidade. As Catedrais da Vitória em Morro Santo, as torres da igreja do Sagrado Mendicante, São Vendaval à beira do mar. O Morro do Castelo, como um dragão adormecido, seus declives dentados com torres e telhados. Do outro lado do porto, os poderosos bastiões da Ponta da Rainha. As novas torres dos alquimistas, as chaminés e torres de resfriamento. Sua cidade, sua Guerdon.

A cidade é eterna, diz uma velha cantiga; a cidade deve finalmente acabar.

Acima dele, Cari. Apanhada por um feitiço, paralisada, incapaz de alcançá-lo. Por um instante, ele se atreve a imaginar uma prorrogação de última hora, um milagre. Ele a imagina aceitando a terrível barganha oferecida pelos Deuses de Ferro Negro, tornando-se sua alta sacerdotisa. Compartilhando sua divindade. Ela poderia arrancá-lo do ar e carregá-lo para um lugar seguro. Curá-lo da Praga da Pedra com um pensamento. Derrubar os alquimistas e os traficantes de armas, os políticos e os sacerdotes. Destruir o mundo e refazê-lo.

Mas não. Abaixo dele, ele vê a maré negra e fervilhante dos Desfiadores, os outros agentes dos Deuses de Ferro Negro. Coisas monstruosas, facas vivas de sombra, nada além da manifestação de ódio e de fome. Nada de bom poderia surgir dali.

Acima dele, a vasta cúpula. Um magnífico túmulo para um ladrão de rua.

Abaixo dele...

A queda é eterna. A queda deve enfim terminar.

Mastro cai na escuridão.

Trevas.

E então um clarão distante de luz.

CAPÍTULO SETE

Um clarão distante de luz. Lá, por um momento, do outro lado das águas escuras do porto.

Hora de partir.

— Em frente — sibila Rasce.

Baston os conduz pelas docas silenciosas, usando pilhas de caixotes e postes de amarração como cobertura. Seu alvo está logo à frente. Um largo cais, separado do resto das docas por uma cerca de arame. Rasce consegue distinguir um prédio comprido e baixo, e, além dele, tendas e depósitos temporários: o pátio de Dredger. O traficante de armas costumava executar parte de suas operações a partir de uma ilha no porto, mas a Ilha do Picanço foi destruída na invasão do ano passado, então agora tudo está amontoado nos pátios.

Eles vão até a cerca. Uma fileira de bandeiras vermelhas tremula com displicência. Vermelho é um aviso: significa que há flogisto de alta volatilidade no pátio. Vyr estremece diante daquele cenário.

Pobre e nervoso Vyr. Ele precisa aprender como lutar, como agir. Vyr deveria aprender com o mau exemplo de seu pai: tio Artolo chegou em Guerdon e perdeu tudo por fraqueza. Rasce não vai cometer o mesmo erro. Ele mostrará a Vyr como ser ousado, como convém a um filho dos Ghierdanas.

Ele olha de Vyr para Baston. O rosto do nativo da região é severo, abatido. Será que ele duvida de suas chances de sucesso? Ou seria algo mais? Tiske

mencionou uma história trágica, mas todos têm histórias tristes para contar. Dê muita atenção às tristezas, e elas arrastam para baixo. Esses miseráveis precisam se sentir vivos novamente, para sentir o fogo do dragão em suas almas.

Há uma explosão na outra extremidade do cais. Um clarão de chama azul tão brilhante que ilumina brevemente as nuvens baixas sobre Guerdon, ofuscando as luzes dos alquimistas. Obra de Tiske: Vyr deu a ele o trabalho mais perigoso, e ele o cumpriu com bravura.

Gritos e sirenes ecoam. O negócio dos pátios é a reciclagem e revenda de armas alquímicas. Um incêndio ali pode sufocar Guerdon em fumaça tóxica ou detonar alguma arma, como uma carga de flogisto. Todo mundo para de trabalhar, larga tudo para ajudar quando o fogo irrompe. Trabalhadores correm para fora dos armazéns e das oficinas para pegar baldes de água e cilindros com espuma extintora. Rasce vê as formas retangulares dos Homens de Pedra puxando carroças cheias de material de salvamento para longe da área de perigo.

— Esperem um pouco — murmura Baston.

Uma porta lateral do prédio principal se abre. As chamas refletem um capacete polido.

— Lá vai o Dredger — sussurra Baston.

O negociante de salvamento, protegido por seu traje blindado, avança para dentro da confusão, deixando seus escritórios desprotegidos.

E o mais importante: ele também deixou o galpão onde o estoque de yliastro de Dredger fica armazenado. Esse é o trabalho de Karla: quebrar os barris e derramar o yliastro na água, como um aviso para outros revendedores desse negócio.

Então o porto negro fica vermelho. Uma segunda explosão, muito maior, irrompe perto da primeira, espalhando detritos em chamas por todo o cais. Toda a área está em chamas agora, chamas vermelhas iluminam o céu noturno, cintilando em tons lúgubres de azul, verde e violeta enquanto a alquimia queima. Tiske calculou mal onde ateou fogo, ao que parece, e pagou pelo erro com a vida. Nenhum carniçal nem deus jamais encontrarão os restos mortais do homem — a explosão é grande o suficiente para espalhar suas cinzas pelo porto.

Vyr se encolhe ao ver a devastação, olha nervoso para o céu como se esperasse ver um dragão em ataque, voando em círculos sobre a Cidade Refeita. Baston não se retrai, mas olha para o Ghierdana em busca de uma decisão. Avançar ou recuar? Abandonar a missão... ou mergulhar nas chamas?

— Avante! — grita Rasce.

Ele dispara para a frente, abre a porta com um empurrão. Baston e o Primo Vyr o seguem. O ar está denso de fumaça; aquele prédio não deveria estar

pegando fogo, mas, bem, não se explode um cais cheio de material de salvamento alquímico perigosamente volátil e se espera que tudo corra como planejado. Eles só precisam ser mais rápidos. Baston os leva ao escritório de Dredger.

— Vyr, as prateleiras. Baston, encontre o cofre — ordena Rasce.

Ele mesmo examina a mesa. A bancada está cheia de peças de máquinas: sucata alquímica ou partes da armadura da Dredger, Rasce não sabe dizer, mas nada disso é útil. Ele arromba as gavetas, encontra uma garrafa de vinho-néctar, mais lixo, mais lixo e...

— Vejam! Este maldito — ele murmura, segurando a arma que encontrou montada embaixo da mesa.

O bacamarte parece ter sido criado por alguém com um desejo de morte subconsciente que tentou fazer uma arma preparada para explodir quando testada. Ao perceber a posição dela sob a mesa, com o cano apontado para a cadeira oposta, de repente Rasce sente mais respeito por aquele tal de Dredger como negociador. Está feliz por tê-lo escolhido como exemplo, em vez de queimar algum outro comerciante e, em seguida, tentar fechar um negócio naquela cadeira da morte.

Baston arranca da parede um quadro de um navio em chamas, revelando um cofre pesado. Ele examina o mecanismo, tossindo quando a sala começa a se encher de uma fumaça acre.

— Isso vai levar alguns minutos, chefe.

Vyr olha pela janela.

— Mais tempo do que nós temos, receio.

Lá fora, as chamas saltam e rugem.

Rasce levanta o bacamarte.

— Afaste-se.

— Você está louco? — Vyr se esquivava da arma. Rasce arremessa o bacamarte pesado para seu primo, que o pega com um guincho.

Rasce saca sua faca de dente de dragão e avança para o cofre. A lâmina corta aço como se fosse palha, e há uma pequena bafurada de fumaça sulfurosa quando a magia que protege o cofre estoura. O dente ainda retém um traço da magia do tio-avô. Pequenos feitiços mortais não podem resistir ao poder do dragão.

A porta cede com o próprio peso e cai no chão. Rasce pega os pesados livros contábeis, as pastas cheias de contratos e segredos. Ele pega os trocados para complementar.

— Venham, vamos...

Uma sensação estranhíssima o oprime. Sua visão dobra: de repente está olhando para o pátio de uma grande altura, capaz de ver Karla e sua equipe

furarem os tonéis de yliastro, as chamas ardendo ao longo do cais. Ela se move como se estivesse dançando com as chamas, olhos brilhantes por trás de sua máscara de respiração. Ele vê o limo espumante sob o cais, espesso de escoamento alquímico. Sente como se houvesse buracos em seu crânio, e formas furtivas e ferozes se movem através deles, dentro dele. Carniçais. Carniçais estão chegando.

Rasce sabe de tudo isso como se soubesse que tem uma pedra no sapato, como se pudesse sentir o sol na nuca. Mas como? De onde veio esse conhecimento? Ele cambaleia, firmando-se contra a parede. Consegue sentir o calor das fogueiras do outro lado, fora da janela. Está ficando difícil respirar ali, com toda aquela fumaça. É só isso: não há ar para respirar, o que faz sua mente lhe pregar peças. Como seus ancestrais voavam nas costas do tio-avô antes da invenção das máscaras de respiração, atormentados por fantasmas no ar rarefeito lá de cima.

É só isso.

— Você está bem? — pergunta Vyr, observando seu rosto de perto.

Rasce sorri, tenta falar, mas outra onda de tontura o atinge... outro prédio, um grande corredor de pedra, o cheiro de papel queimado, o badalar desesperado de um sino distante. Ele está vendo tudo em dobro. O rosto de Baston fica na sombra, mas a luz das fogueiras lá de fora faz Vyr parecer doentio, como se sua face fosse composta de carne podre de carniçal. Carniçais. Esses são carniçais nos túneis. Como ele sabe disso?

Rasce pega sua máscara de respiração, pressiona sobre nariz e boca. Deve ser a fumaça. Ele abre a janela e joga os livros contábeis e os documentos nas fogueiras lá fora.

— Vamos! — ele ordena. — Agora! Depressa!

Lá fora, Rasce olha para trás, para os pátios em chamas. Na distância, ele ainda consegue distinguir a figura de Dredger, delineada contra o inferno. O negociante de armas não está mais dirigindo os esforços para salvar seus pátios. Em vez disso, ele fica ali parado, olhando para as chamas enquanto uma vida inteira queima em torno dele. O negociante de salvamento não é idiota; Rasce se pergunta se ele reconhece a mão dos Ghierdanas em sua queda.

Rasce dá a seu inimigo derrotado um aceno de cabeça em sinal de respeito. Rasce sempre vence.

Assovios ao longe. A guarda da cidade está a caminho.

Os três ladrões correm ao longo do cais. À frente deles, assomando sobre o porto, está a estranha cidadela da Cidade Refeita. Parece diferente esta noite aos olhos de Rasce, de algum modo mais brilhante. Mas há um longo e escuro trecho

da velha Guerdon entre ele e aquele lugar, um distrito à beira-mar de becos e cortiços. Assim que eles retornarem à Cidade Refeita, estarão de volta à Zona de Ocupação Lyrixiana. Lá a guarda não poderá encostar um dedo neles.

Formas emergem da escuridão e da névoa de cinzas flutuante. Não são carniçais, é a equipe de Karla. A maioria deles são guerdoneses locais, mas alguns são lyrixianos, enviados por Rasce para compor números. Todos eles gemem sob o peso de armas alquímicas roubadas: caixas de munição, cilindros de fumaça de faca, lentes de luz-de-empolar. Karla tira a máscara de respiração para falar, engasga com o ar enfumaçado. Seus olhos verdes estão vermelhos, o rosto brilhando com o calor.

— Vamos lá — ela grita. — Por aqui!

Não. Carniçais saíram dos esgotos. Esse caminho está bloqueado. Eles não têm como sair dessa maneira. Ele sabe disso com uma certeza insuportável.

Rasce se vira para Baston.

— A que distância estamos da Zona de Ishmere?

— Três ruas adiante, extremidade superior do Beco da Tripa Celestial — responde Baston. — Mas por que...

— Existem carniçais lá. Não podemos voltar para a Cidade Refeita pela rota que você planejou.

Vyr murmura uma praga baixinho.

— Como... — Baston começa a fazer uma pergunta, então balança a cabeça e muda de tática. — Nós podemos esconder essas coisas no Tarson.

— Então, eu lhe rogo, vá em frente — ordena Rasce. — O resto de vocês, cães... estejam prontos para se tornar bons cidadãos íntegros assim que cruzarmos a fronteira. Vyr, podemos ter que sacrificar você a algum deus ishmérico, só para garantir salvação.

Eles sobem correndo os degraus íngremes do Beco da Tripa Celestial. Os cortiços ao longo do beco estreito estão acordando, o sono intermitente dos habitantes perturbado pela comoção no pátio de Dredger. As pessoas espiam pelas janelas, imaginando que novo inferno tomou conta de Guerdon.

No final das escadas, a Zona de Ocupação Ishmérica começa. Duas estátuas com cabeças de feras montam guarda no topo do Beco da Tripa Celestial: Sammeth e Urid Cruel. Mesmo à distância, Rasce consegue sentir uma presença divina em ambas as estátuas. Para além dos ícones, as ruas estreitas de Guerdon se transformam em um reino encantado. Uma névoa púrpura com cheiro de incenso envolve os arredores do templo. O santuário do Pintor de Fumaça paira no céu, sustentado por pilares ilusórios. Tentáculos agitam as águas na altura do que antes era alguma igreja dos Guardiões, e agora é um templo para o Kraken.

Mesmo tão tarde, os devotos da Mãe Nuvem se reúnem numa praça do mercado, lendo presságios nas nuvens iluminadas pelo estaleiro em chamas.

Como filho dos Ghierdanas, Rasce não tem permissão para entrar na Zona de Ocupação Ishmérica. O inverso é verdadeiro para a Zona de Ocupação Lyrixiana na Cidade Refeita. Se um daqueles sacerdotes ishmerianos loucos aparecesse no território dos Ghierdanas sem permissão, sua vida seria confiscada. Sua alma também: sem enterro conforme manda o ritual, sem uma última oferenda para os deuses. O fogo do dragão queima todas as evidências.

Os carniçais também não deveriam cruzar a fronteira.

— Aqui dentro — sibila Karla.

Ela os leva para um prédio logo além da Tripa Celestial, a três portas da fronteira. Passam por um corredor abarrotado de móveis antigos e detritos e sobem outra escada, até quase chegarem ao telhado. Em seguida, descem um corredor estreito, com paredes cobertas de velhos grafites e marcas de ladrões, até uma construção adjacente. A partir daí, atravessam um sótão, descendo outro conjunto de escadas, passam por uma pequena passarela de corda amarrada sobre um beco e por uma dezena de caminhos secretos. A fronteira é porosa para um ladrão de Guerdon.

Karla os conduz descendo por mais uma escada e para diante de uma porta. Ela faz uma série intrincada de sinais com as mãos e puxa uma corrente. A porta se abre, e eles entram, uma dezena de ladrões com cargas pesadas amontoadas no vestíbulo de um pequeno apartamento. Karla e Baston parecem fazer magia, sumindo com tudo que seja incriminador em esconderijos. Um armário com fundo falso engole o equipamento alquímico e os livros roubados do pátio. Suas máscaras de gás e mantos manchada de fuligem são colocados em sacos para descarte. Armas são embrulhadas e escondidas dentro da chaminé. Rasce entrega o bacamarte com relutância. Ele realmente quer uma chance de disparar com aquela coisa. Mas mantém sua faca de dente de dragão, lógico, e ninguém se atreve a pedir por ela.

Karla limpa as cinzas do rosto deles com um pano úmido. Seu irmão Baston passa adiante uma garrafa de conhaque. Um marinheiro corpulento com o rosto cheio de cicatrizes os empurra para fora da porta, e eles saem por uma rota diferente, emergindo nas ruas do Arroio bem dentro dos limites da ZOI.

O primo Vyr encara os templos dos deuses ishmerianos.

— Deveríamos voltar para a nossa zona. Sair daqui.

A presença dos deuses naqueles templos — em todos, exceto em um daqueles templos — é tão palpável quanto o calor de uma fornalha.

— Os carniçais ainda estarão nas ruas — diz Baston.

— Ou embaixo delas — acrescenta Karla, olhando com cautela para uma entrada de esgoto ao lado da rua.

Rasce respira fundo. A ZOI cheira a incenso e sente-se o odor forte de ozônio da magia, mas sua cabeça parou de girar. Aquele estranho surto que lhe acometeu no pátio de Dredger passou. Ele não tem mais certezas bizarras. O que quer que o tenha atingido nas docas não pode alcançá-lo ali.

— Vamos esperar algumas horas. — Rasce dá um tapinha nas costas de Baston. — Os deuses enviam dragões para flagelar tanto o pecador quanto o homem honesto. — Um velho ditado em Lyrix, que significava *este é o nosso destino, só nos cabe viver com ele*. — Ache algum lugar profano para nós, sim?

O restaurante, murmura Baston, já fez parte de um teatro. Eles entram por uma porta nos fundos. Um velho de bigode comprido cumprimenta Baston como se fosse um sobrinho perdido há muito tempo, então os faz entrar discretamente escada acima para uma sala nos fundos. Rasce espia por uma porta do bar principal. As paredes são vermelho escuro, manchadas de fumaça; o teto é revestido por gesso ornamentado, cujos detalhes se perdem na penumbra. O lugar é frequentado por ishmerianos. Soldados em uniformes desgrehados, padres em mantos esvoaçantes, amontoados em torno de narguilés. Os sacerdotes fumam para encontrar os deuses; os soldados, Rasce imagina, para se esconderem de suas memórias. A guerra se voltou contra Ishmere no último semestre.

Rasce segue os outros escada acima. A sala dos fundos é igualmente opulenta, embora o cheiro de mofo lhe diga que não é usada há meses. Rasce afunda no abraço bem-vindo de uma cadeira de couro estofada demais, e a gangue se reúne em volta dele. Baston e Karla em cada lado de um sofá, seus homens empoleirados nos apoios de braço ou puxando poltronas. O velho retorna com uma bandeja de bebidas. Conhaques e gins alquímicos para os habitantes locais, uma garrafa de arax para os lyrixianos. Os ladrões riem, brincam uns com os outros, contam histórias de monstros alquímicos e de situações em que se salvaram por um triz. Os dois grupos começam a se entrosar. *Eles vão pegar as cinzas em breve*, pensa Rasce.

Apenas o primo Vyr permanece de pé, deslocando o peso de um pé para o outro meio sem jeito.

— Sente-se — ordena Rasce.

— Deveríamos voltar para a Cidade Refeita.

— Vyr, confie em mim. Vamos ficar tranquilos aqui, tomar alguns drinques, esperar até a poeira baixar.

— Estamos na Zona de Ocupação Ishmérica. Isso é loucura. Você vai provocar...

Rasce saca a faca e aponta para o primo.

A risada para.

— Sente-se — ele ordena novamente.

A faca é um sinal da posição de Rasce nos Ghierdanas, da consideração que o tio-avô tem por ele. Vyr tem que recuar. Ele obedece.

Para desfazer a tensão, Rasce bate a faca na mesa, gira-a com os dedos. A lâmina de dente de dragão rodopia e para na direção de Baston.

— Faça um brinde, meu novo amigo — diz Rasce.

Baston hesita e Karla intervém.

— A Tiske — ela diz. Então engole o resto de seu conhaque e enche seu copo com arax. Karla pega um isqueiro e acende a bebida. Ergue o vidro em chamas, o fogo reflete em seus olhos verdes.

Rasce pega o isqueiro.

Percebe que Tiske foi o primeiro homem a morrer sob seu comando.

Mas aquele que carrega a faca não pode carregar nenhum fardo, nenhum peso morto. Ele cauteriza qualquer arrependimento.

Rasce atea fogo na própria bebida. Um brinde mais adequado para o condenado Tiske.

— A Tiske.

Mais garrafas de arax. Os ladrões de Guerdon tomam a bebida, fazendo caretas com o gosto áspero e salpicado de cinzas. É como lambar um cinzeiro, diz Karla. Vyr diz a eles como o arax costumava ser feito das uvas seladas de vinhedos no continente lyrixiano, queimadas pelo fogo do dragão. Agora, os próprios agricultores ateam fogo aos campos toda estação e os contrabandeiam para as ilhas ghierdanas. Um bom arax é caro.

— Você deveria chamar isto aqui de Arroio — Baston murmura para Vyr —, não de Zona Ishmeriana.

— Chame do que quiser — responde Vyr. — Isso não muda o fato de que estamos cercados por inimigos.

— Estamos cercados de amigos, Vyr — diz Rasce. — Mas é verdade que esses amigos estão cercados por inimigos.

— Por que... — Baston tosse, para limpar a garganta da fumaça. — Por que derrubar Dredger? Ele sempre estava disposto a pagar à Irmandade.

— Ah, a famosa guilda de ladrões de Guerdon!

— Não é uma guilda — retruca Baston. — Nós lutamos contra as guildas e roubamos delas, igual a você.

— Uma Irmandade revolucionária, sim? Que jurou derrubar políticos corruptos e Senhores de Guilda desonestos.

— Isso mesmo — diz Baston.

Rasce sorri.

— Homens mortais são fáceis para o dragão matar. Mas o dragão vê mais longe.

— Todo mundo conhece Dredger — acrescenta Vyr. — Todo mundo vai prestar atenção a esta mensagem.

Ele bebe seu arax, joga uma perna sobre o braço de sua cadeira.

— Yliastro! O próximo da lista é Craddock & Sons. O sr. Craddock vai ver sentido nisso, ou terá menos filhos, e eu não prevejo nenhuma dificuldade.

— Eu conheço a Craddock's — diz Baston, inclinando-se para a frente. — Eu costumava ir lá com o velho mestre. — Falar de negócios o interessa. — Quando?

— Alguns dias, para Craddock. Mas meu objetivo é ainda maior. Considere, por favor, o problema dos outros importadores de yliastro.

— Cerca de um terço deles importa por mar — diz Baston. — Eles estão todos ao longo das docas. O resto vai de trem ou caravana. Eles se encontram principalmente no Pátio do Nevoeiro. Do outro lado da cidade. — Ele se recosta.

— Quase impossível, agora que a cidade foi retalhada em zonas de ocupação.

— Ah, a percepção inestimável de um local. — Rasce ri. — Veja, Vyr, é por isso que precisamos de nossos novos amigos!

Vyr parece enjoado e mal toca em seu arax.

— Não deveríamos estar discutindo negócios aqui.

— E no entanto estamos. Baston... se eu quisesse atacar um inimigo no Pátio do Nevoeiro como queimamos o Dredger, de que jeito eu faria isso?

Baston considera o problema.

— Sem saber os detalhes... Você precisaria de muito mais homens do que tivemos esta noite. E teria que fazê-los atravessar toda Guerdon sem que a guarda desse o alarme. Pelos túneis, talvez. Pelo fundo dos poços.

— Eles não estão sob o controle dos carniçais?

— Estão. Você precisaria fazer um acordo.

— Com o Ratazana? — pergunta Rasce, ou tenta, mas assim que diz esse nome, o mundo parece girar em torno dele.

Por um instante, toda a sala se transforma na sala dos fundos de um bar para um quartinho no Arroio. Todo mundo desaparece, ou quase todo mundo: apenas Baston e Karla permanecem, e eles também se transformaram. Baston se tornou meio que um carniçal curvado, seu rosto se alongando em um focinho. Karla foi substituída por outra mulher, menor e mais esguia, com traços de menina, o

cabelo escurece, os dedos brincam com uma corrente em volta do pescoço. Rasce tenta falar, mas a garganta está fechada, como se tivesse engolido uma pedra.

A visão dura apenas um momento, mas, quando a realidade volta, bruscamente, a conversa mudou e Rasce perdeu o fio da meada. Uma discussão sobre alguma gangue de Cinco Facas. Karla olha para Rasce, obviamente esperando que ele responda a uma pergunta.

Ele tosse e tenta disfarçar.

— Na verdade, meu bom primo tem o direito a isso. Não deveríamos mais falar de negócios esta noite.

Um silêncio constrangedor cai sobre a mesa. Baston e Karla olham um para o outro, algum sinal implícito entre irmãos. Vyr estende a mão e cheira a garrafa vazia de arax.

— Uma coisa eu digo pelo velho Dredger — diz um dos ladrões, quebrando o silêncio. — Ele foi bom para os Homens de Pedra. Meu primo pegou a praga do seixo, e ele trabalhou nos pátios por dez anos antes de ir pra ilha.

— Ouvi dizer que o Dredger tem a praga — diz outro — e é por isso que ele sempre se esconde naquela armadura.

— Não tem, não — Rasce diz sem pensar.

Como diabos ele sabe disso? O nível de adrenalina está diminuindo. O arax bate forte em seu estômago... e foi direto para a cabeça também, pulando a alegria e passando para uma dor latejante nas têmporas. Ele sai de fininho da mesa, deixa o tumulto da sala dos fundos para aproveitar a quietude da escada.

Do lado de fora, há um patamar. Alguns cartazes amarelados de velhas performances no teatro desaparecido. *Os Filhos do Esgoto. A tragédia de Gethis. O Texugo e o Rouxinol*. O último tem um aviso carimbado: FECHADO POR ORDEM DO PARLAMENTO. PROIBIDAS AGLOMERAÇÕES PÚBLICAS. RISCO DE CONTÁGIO. Ele os examina no que primeiro achou ser o luar entrando pela janela alta, mas então vê que não é a lua: é o brilho noturno da Cidade Refeita, sua irradiação mágica iluminando a noite.

Sem saber bem por quê, se sente compelido a erguer o copo num cumprimento.

— Minha mãe. — A voz de Karla.

Ele se vira. Ela o seguiu até ali e está parada perto de um dos cartazes. Bate no pôster com a unha. Há um esboço do rosto de uma mulher, e agora ele pode ver a semelhança.

— Ela fazia o papel do rouxinol.

— Ah.

À menção da mãe de Karla, ele se sente mal novamente e seu corpo oscila no

topo da escada. A imagem de vidro se estilizando aparece de repente em sua cabeça, o som de uma discussão acalorada, um homem e uma mulher aos gritos. Parece uma lembrança, mas não é. Ele não faz ideia de onde isso surgiu.

— Você está bem?

— Eu só preciso de um pouco de ar — diz ele. — Esta cidade me sufoca, sabe? Todas as chaminés e as fábricas espalham um miasma pelo céu.

— Você se acostuma.

Ele se senta no degrau mais alto, para não mostrar mais fraqueza. Tio-avô ficaria descontente.

— Ela ainda atua, sua mãe?

Karla se senta ao lado dele. Lá na casa dele, nas ilhas, seria inconcebivelmente presunçoso para alguém como ela se sentar ao lado de um descendente dos Ghierdanas. A insolência involuntária dela o diverte.

— Não profissionalmente, não mais. Não desde que ela conheceu meu pai. Ela me ensinou. Em outra vida, talvez eu estivesse na parede também. Mas nunca deixei de ser filha do meu pai.

— Ele era um ladrão, certo?

— Ele fazia parte da equipe de Heinreil desde o início. Cresceu com ele. — Karla ergue a taça num brinde silencioso e toma um gole.

— Tiske disse que seu irmão trabalhava para Heinreil também.

— Sim, guarda-costas. Ninguém é melhor numa luta que Baston.

Rasce ri. Esses ladrões guerdoneses são tão *provincianos*.

— De fato? Um mero homem mortal, e ainda assim consegue lutar contra um javalomem ou resistir contra um Espectro Noturno! Que prodígio!

— Eu aceitaria essas probabilidades — diz Karla calmamente.

Rasce foi treinado desde muito jovem para se destacar e atrair o olhar do tio-avô. Baston é maior do que ele, sem dúvida mais forte... mas Rasce tem certeza de que poderia derrotar o executor da Irmandade num duelo. Ele sempre vence.

— E você? Qual era o seu lugar na Irmandade?

Ela sorri.

— Eu mantive minhas mãos limpas.

— Tiske me disse que seu pai faleceu. Foi na guerra?

— Antes. A Crise. Ele desceu uma cripta no Morro do Cemitério, e nunca mais o vimos. Pego pelos carniçais. — Ela bebe seu arax, tenta e não consegue esconder a careta. — E seus pais?

— Minha mãe ainda está viva, é claro...

— Claro?

— Nas ilhas dos Ghierdanas, as filhas do dragão são princesas e tratadas de

acordo. Elas raramente deixam a morada da família.

Karla bufa.

— Parece chato. E seu pai?

— Foi enforcado. — As palavras saem da boca de Rasce, mas não são suas palavras. Ele pega o copo de arax de Karla da mão dela, enxagua a boca e engole, engasgando com as cinzas. — Arre! Não. Por que eu disse isso? Não, meu pai está vivo, mas... fraco. Muitas cicatrizes, e ele não pode mais voar. Uma faca quebrada, como dizemos. Enfim. Enfim...

— Tem certeza de que está bem?

— A fumaça, eu acho.

Ela se levanta.

— Venha pra dentro.

— Já vou.

Ela escapole, voltando para o aposento do andar de cima. Rasce deveria ir atrás, mas por um momento se sente enraizado nos degraus de pedra. A solidão é bem-vinda, também: ele está acostumado a passar longos dias amarrado às costas do tio-avô, sem companhia a não ser o dragão e os próprios pensamentos. Um pouco de silêncio é um bálsamo, e ele bebe o restante do arax.

No bar lá embaixo, os ishmerianos cantam um conhecido hino de luto, uma canção entoada muitas vezes ao dia em Guerdon. Conta a história da morte da deusa da guerra deles, derrubada por uma traição. A morte de Pesh foi mais que uma derrota para o Reino Sagrado. Isso rasgou uma ferida em suas almas e destruiu sua capacidade de conceber a guerra. O colapso do Reino... e nesse caos, os Ghierdanas prosperam.

Uma porta na parte inferior da escada se abre. O som do hino se mistura com o som de uma discussão.

— Quem está bebendo esse arax imundo? Quem é que está aí em cima com vocês? — Um soldado ishmeriano empurra o garçom contra a parede, garrafas pesadas tilintando enquanto a bandeja do garçom balança.

— Ninguém — insiste o garçom. — Ali é só um depósito.

— Que o Kraken arranque sua língua mentirosa — balbucia o soldado.

Ele pega uma das garrafas e a levanta como um porrete. É um homem grande, os ombros muito musculosos. Um assassino, forjado na Guerra dos Deuses, que não hesitará em esmagar os miolos do garçom com a garrafa.

O garçom, Rasce lembra de repente, se chama Pulchar. Outro ex-membro da Irmandade. Ele viveu no Arroio a vida toda, viu a cidade ao seu redor mudar. Lembranças pulsam em seu cérebro. Pulchar servindo-lhe uma bebida, gritando com outros clientes que se recusam a compartilhar um bar com um Homem de

Pedra. Pulchar, durante a invasão, encolhendo-se de medo naquelas escadas enquanto a água inundava o bar lá embaixo, enquanto monstruosos Krakens nadavam pelas ruas.

Essa não é uma lembrança de Rasce. Não pode ser. Ele nunca viu Pulchar antes. Essas lembranças vêm do mesmo lugar que as visões que o avisaram dos carniçais, dos incêndios. Mas nada disso importa. Pulchar não merece o que está para acontecer com ele.

Já o soldado, Rasce decide, sim.

Rasce pula o corrimão.

A fração de segundo no ar é libertadora, é como voar novamente. Ele se sente completamente ele mesmo naquele instante.

E pousa bem em cima do ishmeriano. O soldado desmorona sob o impacto, costelas rachando. Para garantir, Rasce agarra o desgraçado pelo cabelo, leva seu crânio para o degrau mais próximo, e o ishmeriano amolece.

O garçom fica olhando horrorizado. Rasce mal percebe. A mente dele está em outro lugar. A lembrança de Pulchar escondido na escada, a visão do pátio de Dredger... em ambos, era como se ele estivesse olhando para baixo de algum ponto de vista nas alturas da Cidade Refeita. Ele olhou para baixo das costas do tio-avô com frequência suficiente para visualizar a propagação da cidade abaixo, para imaginar seus ângulos e as perspectivas. Alguma coisa tocou sua mente. Algo não natural.

Algo conectado à Cidade Refeita.

— Baston! Vyr! — chama Rasce. Rostos aparecem no topo da escada. — Vamos embora.

Ele se ajoelha ao lado do garçom aterrorizado.

— Escuta bem! Nós nunca estivemos aqui, certo? — Rasce enfia uma bolsa de ouro na mão de Pulchar. — Fique com isso pelas bebidas. E pelo abrigo. E pelos danos do incêndio.

— Que danos do incêndio? — murmura Pulchar.

Ao contrário do soldado, a garrafa de arax ainda está intacta.

Rasce arranca um pano do avental de Pulchar e o enfia no gargalo da garrafa. Os ladrões de Guerdon se saíram bem esta noite, pensa ele, e é mais que justo honrar seus esforços com uma pequena recompensa extra.

— Vamos sair pela porta da frente — anuncia Rasce.

— O bar está cheio de soldados ishmerianos — diz Vyr.

— O dragão anda onde lhe agrada.

Uma garrafa acesa de arax não é nem de longe uma arma tão impressionante quanto o bacamarte, mas ainda assim é um começo maravilhoso para uma briga

rápida e sangrenta enquanto os ladrões avançam pelo bar da frente, espalhando os soldados do Reino Sagrado.

Para a alegria de Rasce, Baston ganha vida na luta. O homem golpeia com eficiência brutal, movendo-se pelo bar como uma máquina, impiedosamente. Ele empunha uma perna de mesa como chave, descendo-a várias vezes nos crânios dos soldados ishmerianos. Não desperdiçou um só golpe.

— Temos que ir — grita Karla. O sangue escorre de um corte na bochecha dela, mas ela está com um sorriso enorme. Rasce lhe dá um tapinha nas costas. — Leva a gente para fora daqui!

Ela o agarra pela mão, os dedos entrelaçados aos dele. Os ladrões saem para as ruas, tanto Ghierdanas quanto guerdoneses, e desaparecem por becos e passagens, fora das vistas da cidade e seus muitos deuses.

CAPÍTULO OITO

C arillon acorda ao amanhecer, ouve as ondas batendo contra o casco por entre uma névoa de dor amortecida. Ouve a voz rouca do capitão Hawse ao longe. Talvez tenha visto um Tamboril — um Bythos — de pé na porta da cabine, mas pode ter sido um sonho. Ela está sonhando de novo...

Acordando em um pânico frio, sem saber ao certo onde está. Ela se lança para pegar sua adaga — dor inesperada, desconhecida, como ela pode estar ferida? — e estende sua mente até Mastro. Ela é a Santa das Facas, ela tem mil inimigos em Guerdon. Não pode baixar a guarda. *Mastro? Quem está aí fora? Mostre-me*, pensa ela no instante em que cai do beliche para pousar pesadamente no chão da pequena cabine. Cai pelo chão, na escuridão. Em outro sonho acordado.

*

Horas depois, na calada da noite, ela está desperta novamente. O gosto amargo de remédio na boca; lábios entorpecidos. Alguém — Hawse? — colocou um cobertor sobre ela, que agora está encharcado de suor. Ela o chuta desajeitadamente, com pernas pesadas e desobedientes. Olha pela porta, vê um céu cheio de estrelas estranhas, e nada do nevoeiro que costuma cobrir os céus de

Guerdon. *Estou em Ilbarin. Preciso chegar a Khebesb.* A bolsa está no chão ao lado da cama; ela se atrapalha para pegá-la, tenta levantá-la, mas não tem forças. O peso daquela merda de livro é demais. Volta a cair na cama. Dormir. Curar.

Acorda com o corpanzil tranquilizador de Hawse enxugando sua testa com um pano frio.

— Descanse — diz dele. — O Senhor das Águas levará você à tona.

De alguma forma, vindo dele, a frase é reconfortante. Ele deixa um prato de peixe frito ao lado do beliche e uma garrafa de água. Ela bebe, come o máximo que consegue. Tudo se revira em seu estômago, então ela mesma se revira até ficar de bruços no beliche, como se conseguisse manter a comida presa dentro de si apenas com a postura. Volta a dormir.

Meio acordada, vagueia por lembranças confusas. Não ficava tão mal assim havia anos, desde seu retorno a Guerdon, quando Ratazana a encontrou, trêmula e febril, num beco, e a levou até Mastro. *Quão perto da morte preciso estar antes de poder pedir ajuda?* Ela se senta, bebe um pouco de água, depois se deita e descansa, ouvindo o som dos pássaros na praia. Uma curiosa cacofonia: gaivotas e outras aves marinhas, mas também aves do interior, gritando ameaças para a extensão desconhecida do mar invasor. Os sons ásperos não ajudam a relaxar, mas ainda assim ela adormece.

Ela acorda novamente com um homem sentado em sua cama.

— Olá, Cari.

Dol Martaine.

Ela tenta recuar, se afastando como se ele fosse um escorpião. Pressionando-se contra a parede, tenta pegar uma faca que não existe. Uma figura saída de um pesadelo, uma sombra de seu passado. Ela não consegue correr. Suas pernas ainda parecem não ter ossos.

— Jamais pensei que veria você de novo — diz Dol Martaine. Ele é um homem esguio, todo membros e mãos compridas. Cabeça raspada, barba preta fina, camisa de gola alta que provavelmente esconde o colete blindado que ele gosta de usar, couro tratado com curativos alquímicos até endurecer o suficiente para deter uma bala. — A jovem Cari, toda crescadinha. — Seu olhar a percorre avidamente. — O que você está fazendo aqui outra vez, Cari?

Ela tenta falar, mas a garganta está entalada de medo. Já encarou coisas muito piores que Dol Martaine, lutou contra Desfiadores, Rastejantes e santos loucos, matou a porra de uma deusa, mas isso foi quando ainda tinha poder. E Martaine é outra ordem de terror. O bastardo a atormentou no *Rose* por anos, brincou com ela como um gato brinca com um rato. Adro — e Hawse, geralmente — protegiam-na de certa forma, mas o *Rose* não era um navio grande, e não dava para evitar Martaine. A dinâmica entre eles a bordo a ensinou a se esconder, a se mover sem ser vista. A odiar.

— Vejamos. — Ele pega a bolsa dela. Por instinto, ela tenta agarrá-la, mas ele é mais rápido e mais forte. Ele vasculha o conteúdo. — Ah, ela tem dinheiro — diz ele, cantarolando e deixando um punhado de moedas da bolsa dela escorregar por entre os dedos. — Mas eu sempre imaginei isso, a julgar por como ela se juntou a nós. Nossa pequena fugitiva mimada. E o que é isso?

Ele rasga o forro interno da bolsa, puxa uma pistolinha de bolso, um punhado de cartas de crédito de Haith. Tudo dado a ela por sua prima Eladora, em Guerdon. Suprimentos de emergência para a jornada, caso ela encontrasse problemas dos quais não pudesse fugir. Ele embolsa a pistola. Espalha os papéis haithianos sobre a cama.

— O que você é? — pergunta ele, com uma nota de surpresa, até mesmo de respeito, em sua voz. — Uma espia? Para Haith, talvez?

— Eu os roubei, seu idiota — mente ela.

Ele ainda não tirou o livro. Como pode não ter visto? É gigantesco, pesado, obviamente valioso. Por que ele não está fazendo perguntas sobre o grimório de Ramegos?

Porque, Cari percebe com horror crescente, o livro não está lá. Já se foi.

A sala escurece quando Hawse aparece na porta. Martaine dobra apressadamente as cartas de crédito e as enfia dentro da jaqueta. O capitão traz duas xícaras fumegantes de chá e entrega uma a Martaine.

— E então? — questiona ele.

Cari tenta não entrar em pânico. Hawse cuidou dela. Ele sempre a protegeu de Dol Martaine. Ele sempre foi seu amigo — *até você fugir*, ela se lembra. Mas ele sempre foi amigo de Martaine também. Ele precisava de Martaine muito mais do que jamais precisou de Cari; Martaine era o braço direito do capitão naquela época, seu conselheiro, seu flagelo. Adro era o músculo, mas Martaine era aquele em que o capitão confiava para fazer as coisas, no mar ou em terra. Ela se lembra de ter visto Martaine voltar a bordo com as mãos ensanguentadas, de ele tê-la instruído a ajudar a jogar os corpos envoltos em panos ao mar. O *Rose* sobreviveu contrabandeando às margens da Guerra dos Deuses; um negócio sujo e perigoso,

e Martaine lidava com as partes mais difíceis.

Cari engole a bile que sobe em sua garganta e fica perfeitamente imóvel enquanto os dois homens falam sobre ela.

— O negócio é o seguinte, capitão — diz Martaine. — Os Ghierdanas estão procurando uma jovem que acabou de chegar a Ilbarin. Cabelos escuros, como nossa Cari. Discreta, como nossa Cari. Pequenas cicatrizes no rosto. — Martaine estende a mão, passa o polegar pela bochecha de Cari. — E nossa Cari ganhou algumas cicatrizes desde que nos deixou. Não disseram nada sobre ser insolente ou traiçoeira, mas vamos supor que sim.

— Existe alguma recompensa? — pergunta Hawse, tomando seu chá.

— Passagem para fora da Rocha. Isso é tudo o que eles precisam dizer para fazer com que cada pobre bastardo em Ilbarin esteja atrás dela.

Hawse grunhe ao se sentar no beliche em frente.

— Cari, por que os Ghierdanas estão procurando por você?

Cari se afasta de Martaine o máximo que pode.

— Aconteceram algumas coisas em Guerdon. — Ambos os homens franzem a testa em confusão. — Escutem, algum de vocês teve notícias de Guerdon nos últimos anos? — Martaine parece inseguro de si mesmo, para o prazer de Cari. — Ishmere invadiu. Guerdon usou alguma arma alquímica na Rainha-Leão. Matou-A, ouvi dizer.

— Impossível — diz Hawse com aspereza. — Deuses não podem morrer.

Martaine revira os olhos.

— Ishmere assinou um tratado de paz, garantido por Haith e Lyrix. Guerdon está parcialmente ocupada por todos os três, agora, e todos concordaram em não lutar na cidade.

— E há um rei em Guerdon novamente — acrescenta Hawse. — Escolhido por algum deus lá.

— E agora — diz Martaine lentamente —, o que isso tem a ver com você?

Cari está tentada a se gabar de ter matado a Rainha-Leão, para lhes mostrar que subiu muito além deles, mas, em vez disso, escolhe as palavras com cuidado. Não quer entregar muito.

— Eu estava andando com a Irmandade: a guilda de ladrões de Guerdon, certo? Expulsamos os Ghierdanas de Guerdon. Matamos um monte deles. É por isso que eles me querem, eu acho.

Martine se reclina.

— Mas os Ghierdanas estão de volta a Guerdon agora. O tratado de paz os deixou voltar.

— Sim, é por isso que estou aqui, e não lá.

— Por que aqui?

— Preciso chegar a Khebesb.

— Os portões de Khebesb estão selados. Ninguém pode passar pelas Muralhas Fantasmas. — Martaine se reclina. — Você está mentindo.

— Acredite se quiser, eu não me importo. Olha, eu só preciso de passagem pra sair de Ilbarin. Não estou procurando causar problemas aqui, não estou atrás de vingança ou nada parecido. Não diga aos Ghierdanas que você me viu, Dol, e pode ficar com o dinheiro.

— Ah, eu já estou com o dinheiro — Dol Martaine ri. — Quanto a contar para os Ghierdanas... o capitão já me disse que você estava aqui.

Merda.

Martaine é Eshdana. Ela deveria ter adivinhado que ele pegaria as cinzas.

Carillon se joga em cima de Martaine, as mãos lutando para pegar a pistolinha, mas seus membros são como algas contra a rocha sólida do braço dele. A dor explode em seu pulso novamente. Ele derrama chá quente na própria perna, o que o faz recuar, mas ela está muito machucada para aproveitar a abertura. Ele a prende na cama, coloca a arma na cabeça dela.

— Eu conheço o chefe, Cari! Tanto ódio... É mais do que negócios! É uma vingança! — Ele sussurra em seu ouvido. — Por que Artolo quer tanto você?

— Dol — diz Hawse, que não olha para cima, não se move, mas ainda há um peso em suas palavras, como uma barra de ferro caindo.

Martaine se vira para olhar Hawse nos olhos.

— Nós precisamos saber! Precisamos saber o que ela vale para ele!

— Dol. Assim não. Saia de cima dela.

Martaine rosna, mas obedece à ordem do capitão e solta Cari. Ele se levanta, enfia a pistola dela no bolso, puxa a camisa para baixo. Ele se afasta, mantendo os olhos fixos em Cari, todo ele em movimento de alguma forma, as mãos flexionando, torcendo o corpo ao se retirar da cabine apertada.

— Mantenha ela aqui até eu voltar — diz ele a Hawse da porta. — Não conte a ninguém: e se os homens de Artolo vierem, afogue ela como eu lhe disse.

— Dol — diz o capitão, no mesmo tom pesado — *Ele* não esqueceu.

— Seu deus está morto, capitão — cospe Dol Martaine, e então ele vai embora. Cari o ouve deslizar pela lateral do *Rose*, o distante guincho molhado quando ele pousa na lama.

— Você ainda está fraca — diz Hawse. Ele engole o resto de seu chá, então se levanta, gemendo quando seus ossos cansados estalam. — Vou pegar mais para você comer.

— Porra, você me entregou pros Ghierdanas?

Hawse grunhiu irritado.

— Encontrei você na praia, e havia outros Ghierdanas lá fora esta manhã, procurando seu rastro. Se eles tivessem apanhado você, você estaria na cidadela deles em Ushket, e cortariam minha garganta por abrigá-la. Então, sim, eu fui procurar Martaine. Ele pegou as cinzas depois que encalharam o *Rose*. Ele pode garantir que não vão procurar aqui.

— Você quer dizer que ele não vai deixar mais ninguém me entregar porque *ele mesmo* vai fazer isso.

— Se chegar a isso... Mas uma promessa feita para mim não é algo que ele vai quebrar facilmente.

Cari faz uma careta. Sua cabeça está girando.

— Você parece muito seguro.

— Eu tenho fé. E vou te mostrar quando você estiver mais forte.

— Hawse, meu livro. Cadê? Ele pegou?

Hawse senta-se pesadamente no beliche oposto.

— Eu falei com o Bythos esta manhã. — Ela leva um segundo para lembrar que ele estava falando daquelas coisas tipo Tamboril que saíram do oceano. — Há muita coisa que eu não entendo sobre você, Cari. Mas seu livro está seguro. Eu o escondi de Martaine. E você também está segura, por enquanto. Isto eu juro pelo Senhor das Águas.

Na noite do dia seguinte, Cari já consegue andar um pouco. Todo o seu lado esquerdo está azulado de hematomas, cortesia da deusa da montanha. Ela se arrasta pelo convés, movendo-se como uma velha, como Mastro num dia ruim. Suas costelas parecem de vidro — frágeis, rachadas, fragmentos triturando sua carne —, mas parece estar recuperando as forças.

Ela se agacha perto da amurada e olha para a praia, estreitando os olhos por entre as ataduras que cobrem seu rosto machucado. Na luz que se esvai, a Rocha é visível apenas como um vazio negro pairando acima dela, apagando as estrelas ao sul, embora Cari consiga discernir um brilho assustador do outro lado, flâmulas de luz e cores que ela não consegue classificar, sobem do que deveriam ser as ruínas de Ilbarin. Isso a faz pensar no novo Bairro do Templo em Guerdon, a Zona de Ocupação Ishmérica.

À direita, ela pode ver as luzes da cidade de Ushket. Mais luzes — fogueiras e fazendas — nas encostas superiores além da cidade. Holofotes iluminam o porto onde ela desembarcou, e Cari avista partes de uma fortaleza do outro lado da cidade, por entre fendas no horizonte — uma torre ali, um bastião acolá. Como

uma besta imensa escondida na vegetação rasteira, caçando-a, esperando que ela se revele. E na costa entre os destroços do *Rose* e Ushket, ela consegue ver algumas figuras magras subindo e descendo os campos lamacentos, cutucando as ervas daninhas ou vasculhando os outros destroços.

Estão procurando por ela.

Para eles, passagem para fora de Ilbarin. Hawse disse a ela que a primeira coisa que os Ghierdanas fizeram ao chegar, depois que a Cidade de Ilbarin se afogou, foi garantir o controle de todas as saídas da ilha. Seus dragões destruíram os navios que não eram Ghierdana. Queimaram a maior parte deles, arrastaram outros — como o *Rose* — para apodrecer fora da água. Dezenas de milhares de pessoas morreram na Cidade de Ilbarin, mas outras dezenas de milhares também sobreviveram. Por enquanto a ilha está morrendo, Cari pode sentir o gosto disso no ar, como um carniçal. Não há comida suficiente, não há água potável suficiente. As fazendas nas encostas não parecem muito produtivas, e ela não faz ideia de onde Hawse conseguiu o peixe com o qual a alimentou, porque os únicos outros peixes que ela viu estão em pilhas apodrecidas ao longo da beiramar. Os mares também estão fodidos, arruinados pela batalha entre Kraken e o Senhor das Águas. Ela quer passagem para longe daquela Rocha, mas todo o restante do mundo também quer.

E Dol Martaine? Hawse afirma que ela pode confiar em seu ex-companheiro de tripulação, que Martaine não vai quebrar a palavra dada ao capitão... mas Cari precisa saber a fonte dessa certeza.

Ela deixa a amurada, desce lentamente as escadas para as entranhas escuras do navio.

O porão de carga dianteiro está escuro como breu, além da luz pálida que se derrama pela brecha no casco. É preciso navegar pelo toque, de memória, até encontrar a porta que leva ao porão de popa. A maré está subindo, jogando água pelas feridas no casco de popa. Cari desce a escada, estremecendo a cada degrau, línguas frias e viscosas lambendo seus tornozelos, suas panturrilhas. O sal pinica os cortes em seus joelhos.

Há outra sensação também, como se Cari passasse por véus invisíveis. É preciso empurrar o ar vazio; algo que não se vê e inominável passa por ela. Faz cócegas em sua pele, seus ossos, sua mente: lembra a sensação que ela experimentou na montanha, logo antes de a deusa da montanha quase espancá-la até a morte, mas ali não experimenta o mesmo sentimento de hostilidade. Apenas uma presença. Certa vez, em Severast, Cari roubou a casa de um morto. Era um comerciante rico que se foi de repente, e toda sua família e servos estavam ausentes no rito fúnebre no templo da Dançarina. Cari havia saído de fininho dos

ritos, trocado as vestes de acólita pelo traje mais prático de uma ladra furtiva, e seguiu seu caminho pelas ruas de paralelepípedos de Severast para encontrar a casa vazia.

Ela se lembra de percorrer os quartos, sabendo que o dono tinha ido embora, mas ainda o sentindo em todos os lugares. Papéis deixados em cima de uma mesa, uma garrafa de vinho pela metade, um papagaio engaiolado exigindo atenção: como se o mercador tivesse acabado de sair por um momento. Uma casa que estava desocupada, mas não vazia.

O porão de popa é assim.

O capitão Hawse está lá, enfiado até a cintura num altar flutuante improvisado em que ele colocou os ícones sagrados do Senhor das Águas. Uma luz azul brota da água quando ele a toca. Quando Cari entra, há um respingo e ondulação repentinas do outro lado do aposento. Um dos Bythos, talvez, submergindo.

A expressão no rosto de Hawse é uma que ela nunca viu antes. Seus olhos estão fechados — em oração? Com dor? —, mas ele sente sua aproximação.

— Eu disse que ia te contar, não disse?

— O que é isso, capitão? — pergunta Cari. É óbvio o que é aquilo: um pequeno templo dedicado ao Senhor das Águas, com Hawse de sacerdote. Mas, em todos o tempo desde que o conheceu, a abordagem de Hawse à religião era pragmática. Ele fazia oferendas ao Senhor das Águas, mas também a todos os outros deuses do mar: Kraken, São Vendaval, Vas e o Deus-Baleia. Os marinheiros são sincretistas; nunca se sabe qual deus, se houver deus, terá influência sobre as correntes inconstantes e tempestades do mar aberto, então é preciso se garantir nas orações. — Virou santo nesse meio-tempo?

— O homem que você conhecia está morto, Cari — diz Hawse.

— O quão metafórico você está sendo aqui?

Hawse a ignora e fala sem abrir os olhos. Em vez de responder objetivamente, fala como se recitasse alguma oração antiga de milhares de anos atrás.

— Quando o Reino Sagrado de Ishmere declarou guerra à terra de Ilbarin, houve muito sofrimento. De Ishmere veio o Kraken, levando as frotas do templo, os exércitos dos deuses loucos. O céu escureceu com a descendência demoníaca da Mãe Nuvem. Os corações dos homens corajosos consternaram-se com os horrores conjurados pelo Pintor de Fumaça, e as mentes das mulheres foram envenenadas pelos sussurros da Aranha do Destino. Tristeza e sofrimento vieram de Ishmere. Anátema aos deuses de Ishmere!

“Os deuses bondosos enviaram uma hoste de santos para defender as praias de Ilbarin. Seus gritos de guerra sacudiram a montanha. Suas lâminas eram fogo e

trovão. Olhar para eles era enlouquecer de alegria.”

Ela nunca o ouvira falar assim. Nunca o ouvira falar por tanto tempo. Hawse sempre foi um homem de poucas palavras.

— O *Rose* foi pego entre eles. Estávamos no caminho de volta de Paravos, e eu naveguei direto para... dentro... — Ele abre os olhos, fixa o olhar em Carillon. Umedece os lábios. — Os Krakens roubaram os mares e não podíamos nos mover. Eu vi as nuvens devorando minha tripulação. Vi tudo se quebrando. E eles estavam em mim também. Eu era o campo de batalha deles. Todos nós éramos. Eles nos comandavam, e nós obedecíamos. Os deuses nos mandavam para um lado e para o outro. Pulando na água. Ou no céu. Era tudo uma coisa só. Tudo estava quebrado. Pesh me mandou para matar, e eu matei. Mas a morte não era uma libertação de suas ordens. Até os homens que matei continuavam lutando. Foi uma loucura.

Ela se lembra do ataque a Guerdon, das ondas Kraken que levaram templos cheios de santos e monstros, as coisas nas nuvens descendo com seus tentáculos. A sensação de que tudo se partia, de que tudo se esvaía. Cari viu centenas de pessoas enlouquecerem quando os deuses se aproximaram. Tinha Mastro para ancorá-la, mas as coisas que viu naquele dia ainda espreitam em seus sonhos.

Cari tinha poder naquele tempo. Podia fazer alguma coisa. O quão pior é estar totalmente impotente diante da ira dos deuses loucos? Saber que não importa o quanto ela tentasse, todos os seus esforços poderiam ser varridos num instante. Saber que não era nada comparada a eles, um grão de poeira, uma gota d'água na torrente. Como se o mundo inteiro fosse deles, para ser refeito como desejassem, e ela não valesse de nada.

O capitão Hawse mergulha as mãos na água, e o brilho azul se intensifica. Ele fecha os olhos novamente.

— Tudo estava perdido. Meu navio foi perdido. Minha tripulação... Eu tinha que salvá-los. E o Senhor das Águas ouviu a minha prece. Jurei que o serviria de toda a minha alma, e, com Sua grande mão, ele levantou o *Rose* da tempestade e nos carregou até um lugar seguro.

O capitão Hawse coloca as mãos em concha e as levanta da água. Joga o líquido azul brilhante sobre o ícone do Senhor das Águas no altar.

— Também vi os odiosos deuses de Ishmere atacarem meu Senhor. Vi o Kraken enrolar os tentáculos ao redor dele para arrastá-lo às profundezas mais sombrias do oceano, onde habitam os condenados. O Pintor de Fumaça o envenenou. A Rainha-Leão rasgou seu estômago, e as águas se derramaram. Eu vi meu deus se sacrificar para salvar a mim e à minha tripulação. — Lágrimas escorrem pelas bochechas de Hawse, e elas também brilham, azuis, deixando

rastrros luminosos em sua face. — É isso que detém Dol Martaine, Cari. A vida dele e a minha pertencem ao Senhor das Águas.

Cari deixa Hawse em oração, ou em comunhão com os Bythos, ou o que quer que ele esteja fazendo lá embaixo, e retorna ao convés. Ela está feliz por estar de volta ao ar livre. Uma brisa fresca da noite sopra do mar, fazendo-a estremecer.

Ela quer subir. Sempre gostou de estar no alto, no topo do mastreamento ou em telhados e pináculos. Ela gosta de chegar a lugares onde ninguém pode segui-la, onde ninguém pode vê-la, de onde consegue observar o mundo do alto. Lá em Guerdon, quando podia escolher onde morar, ela fez um ninho para si mesma no topo de uma das torres mais altas da Cidade Refeita. É um pensamento estúpido, ela diz a si mesma: mesmo que não estivesse mancando e dolorida, mesmo que o *Rose* ainda tivesse seus graciosos mastros, ela deveria permanecer escondida.

Então, anda pelo convés, perambula pelas cabines vazias. O som das orações de Hawse vindo de baixo se mistura com o bater interminável das ondas, mas não é um som que acalme. Ela não tem certeza se gosta desse novo lado de Hawse. A fé nos deuses não é algo em que confie: é uma forma de loucura, com certeza, confiar em tais coisas. Ou em qualquer coisa, aliás. Cari confia no Mastro. Confiava no Ratazana, mais ou menos. E um dia, ela teria dito que confiava em Hawse.

Ela confiava no capitão que ele tinha sido. Não no sacerdote que ele se tornou.

O desejo de fugir correndo brota de súbito. Bem, estaria mais para fugir mancando, mas é o que tem para hoje. Há comida na cabana de Hawse, talvez dinheiro. Uma espada, pelo menos, talvez algumas outras armas. Cari poderia tentar contornar a montanha novamente. Dol Martaine disse que os Ghierdanas controlam todos os navios que saem de Ilbarin, mas isso significa que as pessoas conseguem partir. Ela poderia entrar escondida a bordo. Tudo o que precisa fazer é chegar ao continente e então poderá achar o caminho para o sul até Khebeshe. *Talvez seja por isso que Hawse pegou a merda do livro: para me impedir de sair. E se ele estiver mancomunado com Dol Martaine, e Martaine foi buscar os Ghierdanas?*

As escadas rangem. Ela fica tensa e se abaixa num esconderijo, a mão buscando a faca que não está lá, mas é apenas Hawse voltando, torcendo a camisa e puxando o casaco em volta dele contra o frio causado pelas roupas molhadas. Ele vasculha os bolsos, procurando primeiro nos bolsos errados, como sempre faz. Um gesto que se tornara tão familiar ao longo dos anos.

Esse é o Hawse que Cari quer que esteja ali.

— Dol Martaine disse que seu deus está morto — diz ela.

Ele acende o cachimbo e vai até ela devagar.

— Deuses não podem morrer. Eles sempre retornam de alguma forma. Eles estão fora do alcance da morte.

— Eu matei Pesh.

O rosto dele é inescrutável.

— Em Guerdon. Eles fizeram uma bomba alquímica, uma bomba divina capaz de aniquilar os deuses. Sem retorno. Foi por isso que os ishmerianos deixaram Ilbarin. Eu matei a deusa deles, capitão.

Ele fica em silêncio por um longo tempo antes de falar novamente.

— Bythos já me disse. Eles não teriam guiado você para cá de outra forma. E Martaine disse uma meia verdade: o Senhor das Águas caiu na invasão. Mas nada nunca está totalmente perdido. Ele vai voltar, não como era, é provável. Nada jamais será como antes. Mas ele vai voltar. — Suspirou ele. — Sei que sou um sacerdote mequetrefe, Cari. Nunca estudei as escrituras e não sei muito sobre interpretar presságios, mas creio que o Senhor das Águas tem um propósito especial para você. Se precisa chegar a Khebes, então vou ajudá-la. Mas preciso que seja paciente e aguarde o tempo necessário para se curar.

CAPÍTULO NOVE

Artolo passa os dedos fantasmagóricos pelo cano da arma. Ele os flexiona, para garantir que tenham força e velocidade para puxar o gatilho rígido quando chegar a hora. Olha para a encosta estéril do morro e imagina Carillon Thay surgindo de trás de uma daquelas rochas. Atirar nela seria suficiente? As câmaras do rifle contêm projéteis flogísticos acima do tamanho normal, e a bruxa teceu feitiços em cada bala para torná-las ainda mais potentes.

Não. Atirar seria rápido demais, indolor demais. Queria algo mais lento.

Seja como for, Thay não é sua presa hoje.

A bruxa aponta para o declive.

— Ali está o santuário — diz ela, apontando com a mão blindada. Sua voz está sem fôlego pelo esforço de tecer feitiços de proteção em torno de Artolo, mas isso é trabalho perigoso: estão à caça de um deus.

O santuário no ombro da Rocha de Ilbarin é uma coisa feia, atarracada e tosca, talhada da mesma pedra da montanha. Havia outros santuários e templos dedicados à deusa da montanha, mas todos foram extintos. Os mares que subiram afogaram a maioria deles, e os ishmerianos contaminaram o resto. Aquele pequeno santuário, no alto das encostas superiores, é talvez o último.

Ele hesita.

— Você disse que derrubar este santuário a provocaria.

A bruxa dá de ombros.

— Provocada ela já foi. Ela já está ativa. Demolir o santuário tornará mais difícil para ela se reformar de forma coerente. Ela vai voltar ainda mais desorganizada.

Artolo ergue o rifle, aperta o olho na mira, aponta para o santuário. Há uma estátua lá, representando a deusa Usharet. A estátua é linda, um trabalho de devoção extática, cada cuidadoso talho do cinzel uma oração. Ela representa uma jovem, alta e atlética, desafiadora como a montanha. Usharet, antes da guerra.

— É melhor sermos rápidos, antes que ela encontre alguém para santificar — murmura a bruxa.

Sem dúvida há muitas almas entre os sobreviventes de Ilbarin que conhecem os ritos e as orações para agradar Usharet, para atrair a atenção da deusa; se o padrão rodopiante de Usharet pousasse em alguma alma compatível, isso seria um problema, um do qual ele não precisa.

Especialmente com o tio-avô voltando para inspecionar a refinaria de yliastro.

Artolo varre a luneta para a esquerda e para a direita, subindo e descendo a encosta. Tirando uns poucos turbilhões preguiçosos de poeira, não há sinal de movimento na paisagem destruída.

— Nada — murmura ele. — A piranha deve estar no lado oeste da Rocha.

— Você está pensando como um mortal — devolve a bruxa, seu traje blindado zumbindo enquanto ela inspeciona a paisagem. — Ela está em toda a montanha. Ela é a montanha. Precisamos fazer com que Usharet concentre Seu ser. Fazer com que Ela se manifeste. E aí você atira Nela.

Os outros dois fuzileiros de cada lado de Artolo sinalizam seu reconhecimento. Quando a deusa Usharet estava no auge de seu poder, teria ignorado solenemente ataques de pequenas armas como aquelas. Mas, assim como os outros deuses de Ilbarin, ela foi quebrada pelo Reino Sagrado. Agora não passa de uma casca irracional de divindade. Muito diminuída, e em breve ainda mais.

Artolo resmunga. Ele verifica sua arma novamente, verifica os dedos. Houve um tempo em que teria gargalhado na cara de uma pequena deusa quebrada como Usharet. Gargalhado e depois atirado na cara dela. Mas ele não está rindo agora.

— Martaine! — chama ele.

Dol Martaine se vira e vai correndo até Artolo.

— Sim, senhor?

— Pegue quatro homens. Exploda aquele santuário. Esteja em guarda: isso vai atraí-La, minha bruxa diz.

— Eu coloquei feitiços-gatilho — acrescenta a bruxa. — Serão deflagrados

antes que Ela se manifeste. Isso dará a você uma pequena vantagem.

— De quanto?

— Não muito grande, mas melhor do que nenhuma.

— Minha vida está em suas mãos, chefe — diz Martaine, olhando enviesado para os dedos enluvados de Artolo. Isso beira a insolência, e Martaine é o único Eshdana. Ele não pode falar sem receber permissão.

— Vá — rosna Artolo.

Martaine escolhe quatro homens do bando de batedores e sentinelas que trouxeram para aquela encosta não tão esquecida por Deus, e o grupo começa sua lenta ascensão, carregando um pacote de explosivos alquímicos. Caminham com todo cuidado sobre as rochas instáveis. Evitam os emaranhados de arbustos espinhosos mortos. Estremecem a cada mudança no vento.

Alguns deles olham por cima do ombro, como se preocupados em serem abandonados naquela encosta amaldiçoada como sacrifício a Usharet. Justiça seja feita, Martaine não olha para trás.

Artolo ainda não está totalmente certo a respeito dele, mas é óbvio que o homem tem ambições para além daquela ilha em ruínas. A maioria dos demais sobreviventes apenas tropeça, vazios e confusos, incapazes de reconciliar suas lembranças do que Ilbarin fora com o que se tornara. Eles se apegam ao que pode ser recuperado do passado, como se pudessem esperar que a destruição fosse embora dali. Artolo viu sobreviventes saírem da Cidade de Ilbarin arrastando móveis consigo, como se as águas da enchente pudessem recuar e em breve eles pudessem retornar às suas casas. Pessoas tentando encontrar algum oficial do governo para reclamar, sendo que não havia um governo em funcionamento em Ilbarin havia meses. Desperdiçavam comida com crianças, embora não houvesse nenhuma esperança de que elas vissem o próximo ano chegar. Idiotas, todos eles.

Martaine não é assim, reflete Artolo. Talvez seja a marca de um homem bem viajado: ver o mundo dá uma amplitude de visão que é necessária para sobreviver. O viajante aprende que existem possibilidades em outros lugares, e não faz sentido se amarrar a uma causa morta, um passado morto. Sempre existem novas terras para conquistar.

— Você viajou antes de eu te encontrar, sim? — murmura ele para a bruxa.

— Viajei. Por todo o sul, depois pelas cidades comerciais. Quase fui ao Arquipélago, mas acabei em Guerdon.

Ela está distraída, fazendo sua mágica. Ele mesmo devia prestar mais atenção. A deusa poderia se manifestar a qualquer momento.

O brilho das runas de proteção assentadas pela bruxa está inalterado. Martaine e seus homens estão quase chegando ao santuário.

Sua mente volta para Carillon. Ela merece uma morte lenta em suas mãos. Sim, terá que ser com as mãos. Não foi ela quem cortou seus dedos — essa foi uma punição decretada pelo tio-avô —, mas foi culpa dela. Malditos sejam os deuses e todas as suas malditas bênçãos loucas. Distribuir o poder por capricho, ou de acordo com alguma filosofia distorcida que não significava nada no mundo real: isso o enojava. O poder deveria ir para quem fosse forte o suficiente para reivindicá-lo, corajoso o suficiente para usá-lo. Quando o tio-avô o puniu, por mais difícil que fosse, fazia sentido. Ele havia falhado com o dragão e por isso precisou sofrer. Não por causa de algum pecado sem sentido, não porque os deuses foram aleatoriamente cruéis, e não por causa de alguma guerra celestial. Não, os dragões sabiam como o mundo realmente funcionava, uma vez que todos os fingimentos, todas as escrituras sagradas e mandamentos divinos fossem deixados de lado.

Ou você é forte, ou você sofre.

Ilbarin era sua prova disso. Aquela terra de deuses quebrados e destruídos, sem a inteligência ou a força que lhes restava para gerar um santo. Sem lei e sem Deus, muita gente e pouca comida. Há apenas uma maneira de fugir de Ilbarin, e ele a controla. Ele pode recompensar os dignos, aqueles com coragem, senso e força para se tornarem Eshdana. Os demais sofrem.

Ele vai fazer Carillon sofrer. Ele vai... ele vai enterrá-la naquela montanha. Deve haver cavernas escondidas nas profundezas da Rocha, rachaduras e fendas onde Artolo pode sepultá-la viva, na escuridão, cercada por pedra, as raízes dos arbustos espinhentos se enfiando no material pegajoso e fecundo de suas órbitas oculares, bebendo sua alma...

Esse pensamento não é meu, ele percebe.

As runas de proteção brilham. O chão estremece.

Ela está logo abaixo deles.

A bruxa sente isso também, mas ela está desajeitada em sua armadura articulada, lenta demais para reagir. Artolo a agarra e dispara para a frente no momento em que a encosta explode atrás dele. Ele grita um aviso, mas o som se perde no trovão da erupção. Pedregulhos caem ao seu redor. A poeira levanta, e por entre as nuvens sufocantes ele vê a deusa. Ele tenta erguer o rifle longo, mas Ushret está muito perto.

Desorientada, quebrada, mas astuta como uma raposa. A deusa reconheceu as armas longas, sabia que eram um perigo para ela.

Ushret é uma árvore sem folhas, estéril e nua, retorcendo-se na força de algum vendaval invisível... mas toda vez que ela se curva, toda vez que seus longos braços emaranhados descem, eles sobem pingando com as entranhas de um dos

homens de Artolo. Ela balança os braços, espalhando o sangue coagulado como orvalho, e brotos verdes começam a germinar pela encosta da montanha. Pedacos de fuzil e fuzileiro caem na frente de Artolo, ambos horivelmente mutilados.

Os dedos fantasmas dele se fecham no gatilho. O rebote martela seu corpo e rasga cada ferida antiga. Artolo o sente em seus dedos, na ferida da barriga, na coluna. O clarão o cega; seu nariz se enche do fedor cáustico de enxofre e flogisto.

Usharet ruge de dor. A explosão a atinge no peito, quase arrancando um braço dela. A deusa vem correndo em direção a ele, deslizando: Artolo está parado no caminho de um deslizamento de terra. Dedos de espinhos o alcançam...

...e param. Usharet está congelada, paralisada pela feitiçaria da bruxa. Uma gaiola de relâmpagos de ébano pisca ao redor da deusa, gavinhas piscam e tentam agarrar o conjunto em formato humano de rocha e terra que compõe o ser de Usharet.

— Não. Consigo. Segurar. Ela — geme a bruxa.

Uma luz sobrenatural emana de cada junta da armadura; líquido preto pinga dos pulsos da bruxa e ferve ao tocar o chão. Cada seringa na armadura se encaixa na sua posição, injetando drogas no corpo crivado de feitiçaria da bruxa. Se não fosse pela rigidez da armadura trancada, ela estaria se contorcendo de agonia com o rebote arcano.

Artolo saca sua faca de dente de dragão. A lâmina é cega, mas ainda tem poder. Ele pula em cima das costas da deusa congelada, enfia a lâmina na ferida como um cinzel, separando o braço do corpo. O membro se desfaz, dissolvendo-se numa chuva de pedras, raízes e podridão.

A faca quebra o feitiço também, libertando Usharet. Ela desmorona, se curvando, lamentando como uma fera ferida. Girando, ela se afasta às pressas de Artolo, subindo a encosta em direção ao santuário. Seus passos monstruosamente longos a levam através da montanha. Se ela escapar, poderá extrair poder do santuário para se curar. Talvez voltar e caçá-los por profanar sua montanha, ou sair atrás de um santo em potencial.

— Contenha ela novamente — ordena ele à bruxa.

— Talvez eu não consiga — sussurra a bruxa, mas tenta mesmo assim.

Ela estende a mão, canta o feitiço mais uma vez, e novamente a deusa é apanhada no meio do caminho, paralisada pelo feitiço. Raios de energia arcana saltam do corpo da bruxa para o solo. Sobe o cheiro de carne queimada.

Artolo ignora. Ele coloca as mãos em concha na boca e grita uma ordem.

— Martaine! Traga os explosivos de volta pra cá! Depressa!

Ele não consegue ver Martaine em meio à poeira e confusão, mas alguns momentos depois há um clarão, um trovão e uma chuva de pedra. A bruxa cai a

seus pés, ofegando de alívio. À medida que a fumaça se dissipa, a ruína da deusa vai se tornando aparente. Uma coisa enegrecida que de algum modo lembra uma mulher, deitada no fundo de uma cicatriz recente no flanco da montanha.

Artolo marcha pela encosta, pisando nos restos mortais de seus soldados. Ignora o gemido da bruxa atrás dele. Há um trabalho a fazer primeiro. Ele desce até o poço quente, prendendo a respiração para não inalar a fumaça acre. A casca murcha do deusa ergue o toco que costumava ser a cabeça dela, e por um momento ele vê a estátua, a garota do santuário, sobreposta à forma arruinada de Usharet. Sua expressão não mudou: não há súplica por misericórdia, não há medo. Apenas desafio.

A adaga está cega, então ele leva vários longos minutos, queimando os pulmões, para serrar os tendões de raiz de espinho do pescoço dela, cortar a carne de barro e partir suas vértebras de pedra.

Fodam-se os santos e fodam-se os deuses.

Levam quase uma hora para reunir os dispersos Eshdanas e recolher quaisquer armas caídas ou explosivos não utilizados. A essa altura, um véu vivo cresceu sobre as encostas como uma mancha de sangue se espalhando. Artolo cutuca uma das novas plantas, puxando-a para fora do solo empoeirado. O crescimento gerado por milagres é o único pedaço de verde em todo o flanco da montanha. A planta está deformada, um estranho amálgama de diferentes espécies que outrora cresciam na Rocha, no sopé das colinas, agora perdidas sob o novo mar. Provavelmente é venenosa ou está contaminada: comer a carne dos milagres é algo extremamente tolo. Deixar um deus entrar no seu corpo... loucura.

— Tire os cadáveres da montanha — ordena Artolo. Se não fizerem isso, adoradores dos deuses quebrados de Ilbarin poderiam usar os restos como oferendas, extrair o resíduo com ritos fúnebres. — E, quando acabarem, vasculhem as encostas superiores. A mulher guerdonesa pode estar escondida lá em cima.

Martaine hesita.

— O que devemos esperar se a encontrarmos? Algo que eu deva saber?

— Ela não deve ser morta.

— Mais alguma coisa? Ela está armada? Alquimia?

— Ela está sozinha, talvez armada. Leve muitos homens.

Martaine olha para a encosta repleta de cadáveres. O confronto com Usharet matara meia dúzia de Eshdanas.

— Não vai nos sobrar muitas marcas de cinzas.

— Pegue o que precisar do campo de trabalho. Depressa, Martaine. — Artolo cospe no poço, ouve sua saliva chiar no cadáver esturricado da deusa. Ele dá meia-volta e vai embora.

A bruxa espera por ele na beira da estrada.

— “Pegue o que precisar do campo de trabalho” — repete ela. — E as cotas de produção? O que você vai cortar para expiar desta vez?

— Cuidado com a língua — dispara Artolo. — Deixa que eu cuido do meu tio-avô.

— Não vou assumir a culpa por nenhum atraso — diz a bruxa.

— Ele vai entender.

Uma carruagem chega para levá-los de volta a Ushket. Artolo teria preferido cavalgar: às vezes cavalgar depressa é quase como voar nas costas do tio-avô novamente. Mas a bruxa está exausta, e ela é útil demais para ser negligenciada.

A noite cai quando a carruagem chega a Ushket. Já passa do toque de recolher, e eles aceleram pelas ruas vazias até a cidadela.

A cidadela de Ushket já foi um forte de província, lar de uma pequena guarnição de tropas. O prefeito da província de Ushket morava ali. Durante as poucas semanas caóticas após a queda da Cidade de Ilbarin, a cidadela foi a sede do governo, quando senadores e prefeitos subiam correndo a Rocha em busca de terreno mais alto e abrigo da Guerra dos Deuses. Ainda há um governo no exílio, lá em Paravos, mas a única lei em Ushket agora é sua palavra.

— Não é com o dragão que estou preocupada. Ele está trazendo o Dentista. — A bruxa remove uma de suas manoplas e coça a pele descamada por baixo. Seus dedos saem ensanguentados. — Eu não gosto dele. E nunca ouvi falar de alguém *deixar* a guilda dos alquimistas em Guerdon, a não ser dentro de um caixão dourado. Eles selam seus segredos com *cera*, sabia?

— Vorz está marcado com cinzas, assim como você. Vorz é leal aos Ghierdanas. Assim como você deveria ser.

— Você acha que um juramento e uma pitada de cinzas significam alguma coisa para ele?

— Significa algo para você, não é?

Ela fica em silêncio. Senta-se, a armadura rangendo, e encara o mar descolorido. O solo da montanha o manchou num tom avermelhado. A bruxa levanta a mão, examina-a na luz. A maior parte de sua pele há muito murchou ou queimou, deixando músculos e tendões expostos. Estranhamente, as tatuagens ornamentadas em seus pulsos e no dorso das mãos não são afetadas. Ela lembra a deusa arruinada que Artolo matou mais cedo. Se ele atingisse a bruxa com força suficiente, ela também se desintegraria em pó, deixando para trás apenas um

rendilhado de carne tatuada?

A feitiçaria é um caminho rápido para o poder se houver talento para isso. Se houver disposição para incendiar a alma. Artolo flexiona os dedos fantasmas. Ele poderia matar a bruxa com apenas um golpe no lugar certo. Enfiar aqueles dedos fantasmagóricos na garganta dela, por exemplo. Mesmo que sua traqueia devastada por feitiçaria não desmoronasse, ela seria incapaz de falar, incapaz de lançar um feitiço. É uma criatura fisicamente fraca, apesar de todo o seu poder. O que é o ponto de poder sem resistência? Ela precisa ser abrigada. Assim como a arma longa: muito poderosa, muito precisa. Uma peça maravilhosa de engenharia e alquimia, mas que pode quebrar facilmente.

Ele solta um pigarro.

— Por que você tem medo de Vorz?

— Eu não tenho medo. Mas ou ele não é tão inteligente quanto pensa que é... — Ela arrasta um pouco de deusa morta com o sapato. — Ou ele é, e isso é ainda mais assustador. Ele é perigoso, chefe. Quero ficar longe dele.

— Encontre Thay para mim, e eu a protegerei.

— Estou trabalhando nisso. Divinações levam tempo. Não posso simplesmente ler uma pilha de vísceras. — Ela parece irritada. — Seria mais fácil se você *não* tivesse a ilha inteira procurando por ela. Isso agita o éter, cria todos os tipos de ecos. Você deveria deixar isso comigo. Martaine e o resto são necessários no acampamento.

— Não se preocupe com seus feitiços, então. Conserve sua força. Os cães na rua vão encontrá-la.

— Não. Eu posso fazer isso. Eu *vou* fazer isso.

CAPÍTULO DEZ

São turnos dobrados nas docas a semana toda, trabalhando noite e dia na limpeza dos armazéns contaminados pelo incêndio no pátio de Dredger. Baston traz as máscaras de respiração do ataque e as entrega aos estivadores que trabalham nas áreas mais afetadas. É um risco, mas ele prefere lidar com perguntas constrangedoras sobre as máscaras do que ver algum pobre bastardo vomitar os restos dissolvidos de seus pulmões. Baston sabe tudo sobre males necessários, sobre justificar o uso da violência a si mesmo. Ele tentou limpar sua consciência muitas vezes ao longo dos anos, a serviço da Irmandade nos maus momentos. Ele dizia a si mesmo que a Irmandade ainda poderia ser uma força da justiça, uma maneira de lutar contra os governantes opressores da cidade. Ele dizia a si mesmo que aqueles que ele machucou mereciam; que haviam quebrado alguma regra das ruas e por isso provocaram o próprio sofrimento. Ele poderia dizer a si mesmo, talvez, que a queima do pátio de Dredger tinha sido um acidente e que ele não sente culpa alguma pelo que aconteceu.

Mas todas as desculpas soam vazias no fim, e por isso, durante toda a semana ele faz o trabalho mais duro, vadeando em águas contaminadas para recolher depósitos de lama alquímica com as mãos enluvadas. Ele trabalha durante a noite até o mandarem para casa.

Nas ruínas enegrecidas do pátio, os alquimistas da guilda ergueram uma tela de contenção feita com um tipo de pano prateado que brilha na luz do

amanhecer, como se a Cidade Refeita tivesse gerado um novo distrito. Cansado, ele faz o seu caminho de volta pelas ruas do Arroio, à sombra dos templos. No santuário flutuante de Mãe Nuvem, eles saúdam o amanhecer com tochas, incendiando o horizonte. A perspectiva de Baston se distorce quando ele chega muito perto do templo: por um momento, aquele ato simbólico de adoração se torna real e verdadeiro, e os sacerdotes estão realmente acendendo o sol da manhã. Ele está muito perto da influência da deusa. Atravessa a rua às pressas, e a realidade volta de supetão.

Baston tenta cortar caminho pela Passagem Crascuttle, subir os degraus gastos com o corrimão preto enferrujado descendo pelo centro, mas é bloqueado por uma criatura escorpião-touro monstruosa. Um *umurshix*, como elas são chamadas. Animais sagrados do deus-pai, Grande Umur. Baston não sabe dizer se o monstro está dormindo, ou meditando, ou apenas imóvel. De qualquer maneira, não é uma fera natural: é uma criação divina. Talvez só se mova quando o deus quiser.

Uma bomba embaixo dele poderia matá-lo, ele pensa, lembrando-se das armas que roubaram do pátio de Dredger. Então ele esconde esse pensamento com a mesma rapidez com que lhe ocorreu. Pode haver aranhas sentinelas por perto em busca de pensamentos blasfemos ou sediciosos. Tiske tinha razão: as coisas eram mais simples antigamente. Naquela época, era suficiente para um ladrão apenas sumir de vista. Agora, ele também tem que patrulhar os pensamentos.

Baston se pergunta quantos de seus vizinhos no Arroio desistiram e se curvaram para o Reino Sagrado. As forças de ocupação de Ishmere favorecem aqueles que se convertem. Mais potente, porém, é o favor dos deuses. Adore o Bendito Bol, deus do comércio, e seu negócio prosperará. Adore o Pintor de Fumaça, a musa divina, e seus sonhos se infiltrarão no mundo desperto. Para ser exaltado, basta se submeter.

Ele quebra o jejum em um refeitório do outro lado da rua do restaurante de Pulchar. Não pisa ali desde o ataque ao pátio de Dredger, desde que Rasce os envolveu naquela briga de bar absurda com os ishmerianos. Arrogância estúpida do Ghierdana chamar a atenção daquele jeito. Baston passa seus dias se escondendo de aranhas psíquicas, sempre se segurando, sempre esperando seu momento, e Rasce mal entra e já começa a distribuir socos.

Mas, caramba, bater nos bastardos era gostoso demais.

Nas últimas semanas, tornou-se hábito de Baston ir à Igreja do Sagrado Mendicante e observar a congregação se espalhar pelas portas. As multidões diminuem a cada semana. Os Guardiões já abandonaram uma das grandes igrejas do Arroio, a Igreja de São Vendaval nas margens. Quanto tempo antes de algum

deus alienígena ocupar a sacristia do santuário do Mendicante?

Naquela manhã, Baston examina a multidão, decorando os rostos. Uns são desafiadores, mas a maioria é furtiva, ou pior, vazia, andando abatida como autômatos. Todos negam a estranheza da cidade ao seu redor agarrando-se a velhos costumes e hábitos.

Um rosto faz falta na multidão: sua mãe.

Com relutância, Baston sobe a colina até Hog Close. O baixo Arroio é fétido e sujo de um jeito que desafia até mesmo os milagres. O templo do Bendito Bol tinha dois ídolos de ouro maciço do lado de fora das portas, dois santos tão santos que se transmutaram em metal precioso ao morrerem. Um dia após a instalação das estátuas no Arroio, elas foram cobertas com uma espessa espuma de fuligem, graxa e resíduos alquímicos. (E, em uma noite, uma estátua já não tinha orelhas, nariz e três dedos, e a outra havia desaparecido completamente.) Hog Close, no entanto, beira o respeitável... literalmente. Ela fica bem ao lado de um muro alto e liso que separa o Arroio de outras partes melhores da cidade. Esse muro se tornou a fronteira da ZOI; outro *umurshix* patrulha em cima dele, um monstro guardião oriundo dos mitos, que nunca dorme, rondando no fundo do jardim da casa onde Baston passou a infância.

Ele entra, destrancando a pesada porta. Nota o indesejável cheiro de incenso.

— Se você veio me roubar — grita a mãe do andar de cima —, meu porta-joias está na mesa da sala da frente. Primeira porta à direita. Se você subir, vou jogar sapatos em você.

— Sou eu — grita Baston.

— Ah, então ignore o porta-joias. Tudo o que resta são bijuterias de fantasias e veneno de contato.

— E os sapatos?

— Ainda não decidi.

Ele arrisca e sobe as escadas. O papel de parede está descascando em alguns pontos, e há uma mancha úmida no gesso que não estava lá no mês passado. Em uma das paredes há um retrato de Karla, ao lado de seu ex-noivo. Karla nunca mais falou dele. Não era um parceiro amoroso compatível. O menino era descendente de uma família de alquimistas, riquíssimo. A parceria fora arranjada quando havia uma aliança secreta entre Heinreil e a guilda. Mas agora tudo se foi, é claro. Todo o dinheiro e todas as conexões. Nenhuma casa em Bryn Avane para Karla.

Ele encontra a mãe ajoelhada diante de um pequeno santuário para o deus ishmérico Pintor de Fumaça. A fumaça do incenso de dois braseiros se enrola ao redor dela. Flâmulas multicoloridas que se enroscam e dançam. Baston tosses.

— Quase pronto — diz a mãe, os olhos fechados, em concentração, em prece ou apenas o fazendo esperar, ele não sabe dizer. A fumaça desliza para dentro e para fora de suas narinas, flui por cima do rosto dela como um véu.

— A senhora não estava no Sagrado Mendicante hoje cedo.

— Você esteve no pátio de Dredger semana passada.

Baston pondera sua resposta com cuidado. Elshara Teris passou trinta anos casada com Hedan, trinta anos casada com a Irmandade. Hedan pode estar há dois anos debaixo da terra, mas essas conexões não desaparecem de uma hora para outra. Ela ainda tem conexões, ainda ouve sussurros no submundo. Mas, ao mesmo tempo, a mãe nunca fez realmente parte da Irmandade, não como Hedan. Não como seus filhos. E ela está ajoelhada em frente a um santuário ishmérico. Seria uma loucura até para Baston se esconder das aranhas e dos espíões apenas para ser entregue pela própria mãe. Se ela tiver ido longe demais e caído sob as influências divinas do deus...

— Tudo bem — admite ele. — Eu vou parar de vir ver como a senhora está se é isso o que quer.

— Eu não me importo com o que você faz, contanto que seja você fazendo, e não seu pai. — Ela se vira. — O que você acha?

A mãe parece trinta anos mais jovem e radiante. Ela se parece com Karla.

Ele sopra suavemente em seu rosto, e a ilusão se dissipa como poeira ao vento. Elshara faz uma careta.

— Diabos, não consigo evitar.

— Uma ilusão.

— Um milagre do Pintor de Fumaça, Mestre Velado, Deus da Revelação e Inspiração, Senhor dos Poetas, Morador do Quarto Sem Paredes, Criador de...

— Ela fica com os olhos meio vidrados enquanto recita os nomes, e ele gentilmente a cutuca no braço. Sua mãe se recupera e continua falando como se nunca tivesse caído naquele quase transe. — Passei anos tremendo na Igreja do Mendicante, e nenhuma vez sequer os Deuses Guardados responderam a qualquer uma das minhas orações. Pensei em tentar outro.

— A senhora dificilmente ficava sem — diz Baston.

Aquela casa em Hog Close é uma das maiores do Arroio. Não é o tipo de riqueza que os Ghierdanas têm, mas é riqueza suficiente, graças à Irmandade. Mas, sempre que ele faz uma visita, vê um novo espaço vazio na parede ou na prateleira que antes havia guardado um tesouro, e agora estava na casa de penhores. Quanto a mãe está gastando em necessidades, e quanto em oferendas aos deuses?

— E, falando nisso... a senhora precisa de dinheiro? — emenda ele.

— Os estivadores começaram a pagar mais de cinco cobres por dia? — pergunta Elshara, fungando. — Não, sua irmã veio mais cedo, então não preciso de nada. Menos crianças pairando sobre mim, talvez. Achei que Karla tinha o suficiente para cuidar de você. Ela deixou uma mensagem, a propósito, caso você chamasse. Disse para encontrá-la no Arco do Mercado Marinho às sete.

— Vocês estavam falando de mim.

— Claro que estávamos. Nós nos preocupamos, Bas. Foram anos difíceis, mas sempre cuidaremos de você.

— Preciso ir. — Baston faz uma pausa no topo da escada. — A senhora sabe que não precisa da fumaça, não é?

— Você acha que eu fui ao templo do Pintor de Fumaça por vaidade? — Elshara parece magoada, mas, como sempre, Baston não sabe dizer se a mãe está genuinamente ofendida ou fazendo uma performance dramática de suas aflições.

— Há verdade na fumaça. Os sacerdotes me mostraram visões.

— Os delírios de um deus louco.

— Não posso fazer você ver, Bas. Só você mesmo pode olhar para a fumaça. Venha comigo ao templo.

— Não posso.

Ela bufa.

— Por quê? As caixas estão ficando impacientes?

— Tenho mais o que fazer.

Elshara se volta para seu santuário, joga mais incenso nos braseiros. A fumaça começa a se entrelaçar junto ao rosto dela mais uma vez, e Baston se pergunta quanto tempo levará até que ele não a reconheça mais. Ela está se tornando tão estranha para ele quanto o Arroio, os deuses de Ishmere tomando ainda mais dele. Elshara acena com a mão através da fumaça, analisando as formas que se formam.

— Tenha cuidado, por favor — diz ela, sem olhar para Baston.

Ele resmunga. Não é ele quem está em perigo.

— Estou falando sério. Eu sempre disse ao seu pai, é preciso ser um bastardo implacável para se manter no poder. Nem todo mundo consegue. Seu pai, que as Misericórdias levem sua alma, não conseguia. Então eu disse a ele para ficar perto do bastardo mais inteligente e cruel que pudesse encontrar. Se você for para a Cidade Refeita, Bas, certifique-se de fazer o mesmo.

— Eu sei me cuidar.

Elshara estala a língua.

— Você me dá rugas, você e Karla.

Uma lembrança surge na mente de Baston quando ele deixa Hog Close. De antes do Armistício, antes da Crise. Nenhuma Cidade Refeita subindo pelo horizonte de Guerdon, nenhum deus alienígena plantando seus templos retorcidos de pesadelos em meio às ruínas. Ele não tinha reconhecido o Homem de Pedra que o esperava no crepúsculo lá fora. Nenhum Homem de Pedra ousaria vir até Hog Close.

— Baston, precisamos conversar. — As palavras saíam moídas, como se ele tivesse mós na garganta.

— Deuses inferiores! Idgeson? — O rosto que ele conhecia perdido sob as escamas, crostas parecidas com seixos, do qual brotavam placas de pedra. Apenas os olhos eram reconhecíveis, observando para fora daquela máscara de pedra. — Heinreil está procurando por você.

— Heinreil está tentando me matar. Ele me envenenou. Eu não vou deixá-lo escapar impune.

— Ele não está aqui se você está querendo matá-lo. — Uma parte da mente de Baston se perguntou se ele estaria disposto a matar seu amigo e rezou para que Mastro não forcesse a barra.

— Vou desafiá-lo. Pelo título de Mestre. — Mastro ofegava ao enunciar as palavras, as placas de pedra pressionando seus pulmões. Ele pisava duro no chão, enviando um choque por todo o seu corpo, sacudindo as janelas de Hog Close. A vibração afrouxou alguns bloqueios, e ele conseguiu falar com mais facilidade. — Estarei com ele no Tribunal dos Ladrões. Eu sei que seu pai apoiou Heinreil no passado e se saiu bem com isso... mas estou pedindo a você, Baston. Ela é nossa Irmandade agora. Podemos melhorar as coisas. É hora de mudar.

— Você nunca vai conseguir os votos. Heinreil está muito protegido. — Baston tentou se convencer disso, tentou abafar qualquer resquício de esperança. A ideia de que Heinreil poderia ir, que a Irmandade poderia ser redimida...

— Até amanhã terei o apoio de Tammur — disse Mastro. — E o de Tiske. E dos Cafstans. E tenho uma coisa que Heinreil não tem: um santo.

— Que santo?

— Cari. Ela tem visões... de coisas reais. Ela consegue ver os segredos de todos. Até o de Heinreil, em breve. Ele não será capaz de esconder nada de mim e vou derrubá-lo. É o momento certo para virar a roda. — diz, citando os escritos de seu pai. — Você está comigo? Vocês dois?

Baston olhou por cima do ombro. Karla o havia seguido até ali fora, e ficara lá como uma sombra, ouvindo o apelo de Mastro.

— Hedan está lá em cima — sussurrou ela. — Ele vai chamar Heinreil se vir

— você, colocar o Cavaleiro Febril no seu encaixo. Você precisa ir.

— Vejo vocês no Tribunal dos Ladrões.

Mastro puxou o capuz por cima da cabeça escamada, recuou para as sombras. Movendo-se silenciosamente apesar da pedra.

— Mastro — Baston gritou para ele —, eu estou com você.

Nunca soube se Mastro o ouvira.

Duas noites depois, Mastro desafiou Heinreil no Tribunal dos Ladrões e venceu. Mas Heinreil tinha uma apólice de seguro: um acordo com os Rastejantes. Os melhores da Irmandade morreram naquela noite numa enxurrada de feitiços de morte.

Baston não estava lá. Karla o havia convencido a não ir.

O metrô no Arroio não funcionava desde a invasão, depois que o Kraken inundara os túneis. Então Baston caminha, suas longas pernas o levando com firmeza pelo distrito. Começa a chover, um aguaceiro feroz que cria riachos lamacentos cascadeando pelos becos. Ratos saem correndo dos canos de esgoto: a água da chuva trouxe de roldão alguma gosma cáustica das nuvens e faz seus olhos arderem.

A rua Greyhame fica perto de Morro Santo, fora da zona ishmérica e perto da fronteira com Haith. Sob os termos do Armistício, documentos devem ser apresentados ao entrar ou ao sair de qualquer uma das três zonas ocupadas. Forças de ocupação de uma zona devem ficar fora das outras duas, e requerem permissão para entrar na parte neutra da cidade. Em teoria, os cidadãos de Guerdon deveriam ter permissão para entrar em qualquer uma das zonas, mas qualquer movimento incomum corre o risco de ser fiscalizado. Um dos guardas no posto de controle ostenta um nariz quebrado: de uma briga de bar, talvez. Baston mantém a cabeça baixa, tenta evitar mostrar o rosto até chegar à frente da fila. Não há sacerdote de guarda naquele portão: é o próprio Urid Cruel, um semideus manifesto. Três metros de altura, cabeça de pássaro, um bico que pode arrancar os corações dos indignos.

Urid canta algo em um idioma que Baston não conhece.

— Que negócio tem entre os infieis? — traduz um dos sacerdotes.

Baston estende a cauda de seu casaco.

— Vim mandar consertar isto aqui.

Urid resmunga, então unge Baston com óleo e o deixa passar. O óleo tem um cheiro desconhecido: talvez usem mesmo um óleo diferente no outro ponto de verificação, ou é algum ritual que ele não entende, ou a presença de Urid o

modifica. Ou eles sabem o que Baston pretende e o estão marcando. Ele imagina Urid o perseguindo furtivo pelas ruas, o bico curvo esmagando seu esterno para arrancar seu coração.

De alguma forma, ele não consegue pensar no próprio coração como uma coisa pulsante. Em sua imaginação, é uma casca cinza oca, uma peça de motor.

Ele passa por uma das áreas feridas da cidade. Edifícios tão danificados que não podem ser reparados, à espera da demolição... e, para aqueles atingidos por milagres, exorcismo. Se ele virasse à esquerda ali e não à direita, a rua da Misericórdia iria levá-lo além da ZOH, para o lugar chamado Túmulo da Paz, onde Pesh, deusa da guerra ishmeriana, pereceu. O local está selado, enterrado num vaso de contenção, um túmulo vazio. Os alquimistas ainda o estudam, e dizem que aqueles que estiveram muito perto da morte da deusa nunca voltarão a ser inteiros.

A cidade estava perto demais, diz uma voz desesperada no fundo de sua mente.

Apesar dos efeitos da guerra, o distrito comercial da cidade ainda zumba. Comerciantes e especuladores lutam sobre os escombros, ignorando os danos ao redor. Participações em carregamentos de armas, em componentes alquímicos, em empresas e empreendimentos no exterior. Ali, mais dinheiro troca de mãos em um dia do que um ladrão poderia esperar roubar ao longo de uma vida inteira: um ladrão do Arroio, ao menos.

Ele sobe Morro Santo, encontra o ateliê do alfaiate. O lugar trabalha principalmente com mantos para padres e estudantes, um deserto de pano cinza e preto. Isso o faz lembrar de um antigo túnel ferroviário perto do Viaduto que ele conhece, um refúgio para milhares de morcegos, todos pendurados lá, as asas dobradas ordenadamente. Presenças sinistras e à espreita.

A jovem atrás do balcão parece reconhecê-lo. Ela pega seu casaco, dobrando-o sobre o braço como se fosse uma roupa cara e não um trapo imundo, e o conduz a um provador. Lá dentro ela pega uma chave, abre um armário. Um símbolo mágico brilha desenhado na madeira por um instante, depois volta a desaparecer na invisibilidade. Um feitiço de ocultação produzido em massa, uma das inovações mais recentes dos alquimistas. Sigilos feitiçeiros desenhados a máquina.

Dentro há outra criação dos alquimistas. Um objeto estranho, uma máquina de escrever desajeitadamente acoplada a um tanque de vidro com algum fluido brilhante. Um grosso cordão prateado vai da base da máquina até um furo na parte de trás do armário.

— Você já usou um etérgrafo?

Não, nunca. A mulher mostra a Baston como posicionar as mãos sobre as teclas do dispositivo de comunicação, em seguida, pressiona um botão e a

máquina ganha vida. Ele pensou que ela poderia falar, ou lhe mostrar seu interlocutor, mas é mais estranho do que isso. Enquanto o etérgrafo está ligado, parece que Sinter está na sala com ele, olhando por cima do seu ombro, respirando em seu pescoço. Ele consegue sentir o cheiro do padre, sentir o manto áspero esfregando seus pulsos quando ele estende as mãos para o teclado. Os dedos de Baston se movem por conta própria, batucam uma mensagem.

RELATÓRIO.

Ele espera por um momento.

Baston nunca tocou numa máquina de escrever antes, mas a máquina compensa esse déficit e as palavras voam de seus dedos o mais rápido que ele consegue moldá-las em sua mente. Um dispositivo desses é perigoso; um pensamento perdido poderia escapar e ser transmitido. Ele guarda seus pensamentos com tanto cuidado quanto o faria no Arroio se as aranhas estivessem por perto.

OS GHIERDANAS QUEIMARAM O PÁTIO DE DREDGER.

INDO ATRÁS DE FORNECEDORES DE YLIASTRO.

PROVÁVEL QUE OS PRÓXIMOS SEJAM CRADDOCK & SONS.
ALVOS MAIS PERTO PRIMEIRO.

DEPOIS O PÁTIO DO NEVOEIRO.

Ele quase consegue ouvir Sinter umedecer os lábios. Os nós dos dedos de Baston vibram com uma rigidez fantasma quando o eco das mãos do sacerdote move seus próprios dedos sobre o teclado.

VOLTE AQUI EM UMA SEMANA, responde Sinter.

Baston datilografa novamente, seus dedos apunhalando as teclas. UM TRABALHO.

A resposta vem rapidamente, e traz o eco de um sorriso sádico. VOCÊ SABE O QUE OS GHIERDANAS FAZEM COM INFORMANTES?

E então a luz da máquina desaparece, e a sensação da presença do sacerdote se vai. A garota retorna instantaneamente, depressa, e entrega a Baston seu casaco remendado, fechando o armário com a máquina secreta. Baston apenas fica ali sentado, admirando a precisão da armadilha. Antigamente, ninguém ousaria tratá-lo assim. A Irmandade cuidava dos seus. A guarda da cidade tentou encontrar alguém para informar sobre Heinreil durante anos, e nunca conseguiu. Todos sabiam que a proteção da Irmandade significava mais no Arroio do que qualquer coisa que a guarda da cidade pudesse oferecer, sabiam que as ameaças da Irmandade tinham mais impacto. Mas tudo isso mudou. A Irmandade se foi, deixando Baston como um homem sem teto, sem um escudo contra os poderes que espreitam a cidade.

Tudo muito arrumadinho. Mas Sinter não vê tudo. O sacerdote pode ter seus espiões e observadores, mas não sabe tudo. Ele não conhece a alma de Baston. Esse é o último reduto, o único lugar que eles não podem alcançar.

— Vejo você semana que vem — murmura para a garota ao sair do alfaiate e não consegue deixar de se perguntar se isso é uma mentira.

Karla está esperando por ele na esquina do Mercado Marinho.

— Rasce quer nos ver — sussurra Karla. — Outro trabalho.

— Craddock's.

— Sim. Eles querem nos ver na rua Lanterna. Tiske tinha razão: está é a chance que estávamos esperando. Vamos ficar perto do rapaz Ghierdana e nos fortalecer novamente. Dias melhores estão chegando.

Karla está animada com a perspectiva, seus olhos brilham enquanto ela olha para a cidadela brilhante da Cidade Refeita. Baston, porém, sente a sujeira familiar do Arroio se agarrar a ele, chamando-o. Aquelas são as suas ruas, as velhas alamedas, vielas e becos entre o Morro do Castelo e as docas. Ele foi feito para aquelas ruas, não para aquele labirinto sinistro. Sente que os pés se arrastam ao se aproximar da fronteira, mas Karla o puxa para a frente.

Cruzam para a Cidade Refeita. O Eshdana no posto de controle os reconhece, acena para que passem, e a partir daí é apenas uma rápida caminhada até o quartel-general de Rasce. Mas uma rápida caminhada na Cidade Refeita, é claro, sempre é uma coisa confusa e emaranhada, mas isso constitui uma vantagem para eles: quaisquer perseguidores ficariam abalados com a rota tortuosa que eles percorrem pelas arcadas cintilantes.

Baston para do lado de fora da casa. É estranhamente parecido com a casa de sua mãe, com todas as casas ao longo de Hog Close. Parece um fantasma de uma casa, uma pálida aparição em pedra.

Karla não hesita e entra direto.

INTERLÚDIO I

O etérgrafo na mesa de Eladora Duttin cospe uma breve mensagem, envolta na combinação distinta de odores almiscarados: de Sinter e rancor. HEDANSON ESTÁ DENTRO.

Eladora se recosta em sua cadeira e permite que seus olhos se fechem para um abençoado momento de descanso. A situação com os Ghierdanas é uma distração indesejada de outros deveres mais importantes, e é um alívio saber que o esquema deles está funcionando. Há algo de satisfatório, também, em usar um criminoso brutal para combater outro.

O trabalho continua. Oficialmente, Eladora é a taumaturga especial da cidade, encarregada de regular a feitiçaria. Ela pega uma pilha de pedidos de licença para praticar magia e os folheia. Algumas renovações. O número de cancelamentos é maior: a feitiçaria cobra seu preço. Ela passa os olhos em tudo e rabisca sua aprovação em cada um.

Os novos pedidos são de maior interesse. Todos são de recém-chegados à cidade, refugiados da Guerra dos Deuses ou agentes das potências ocupantes. Eles irão ao ministro da segurança para investigação. Há menos de uma dúzia, no fim das contas. Kelkin quer fazer passar uma lei no parlamento rescindindo o direito da guilda dos alquimistas de regular internamente seus próprios feiticeiros e colocá-los de volta sob o governo do taumaturgo especial.

Eladora se pergunta se ainda estará em seu posto quando isso acontecer.

Ela enrola a pilha de novos pedidos com uma longa tira de fita roxa e vai até seu assistente no escritório externo.

— Rhiado? Vou dar uma caminhada até o escritório do ministro Nemon.

— Perdão, senhorita, mas há uma visita.

Um homenzinho de rosto redondo e bochechas vermelhas espera por ela, seus mantos pretos manchados com gotas de alvejante ou ácido. Uma corrente de ofício dourada com um olho e um frasco em volta do pescoço, cravejada de pedras preciosas.

Claro, eles tiveram que fazer uma nova corrente. A antiga se perdeu com Rosha na Crise.

— Senhor da Guilda Belmont — diz Eladora, fazendo uma reverência. — Me perdoe, não sabia que o senhor tinha marcado uma reunião.

— Ah, não marquei, não marquei. Esta é apenas uma rápida visita social. Podemos? — pergunta ele, gesticulando de volta para o escritório de Eladora.

— É claro.

Ela enfia os pedidos numa gaveta protegida e se certifica de que o etérgrafo está travado antes de voltar à sua cadeira. Belmont — o Senhor de Guilda dos alquimistas — espera pacientemente até que ela termine.

— Você nunca considerou uma carreira na alquimia? — pergunta ele.

— Não.

— Pena. Tenho certeza de que você teria se saído muito bem no Crisol.

A guilda dos alquimistas realiza testes para crianças em idade escolar aos catorze; aquelas que atingem a nota têm a educação superior custeada. Para os dignos, um aprendizado e uma carreira ao longo da vida na guilda.

— Minha m-mãe nunca me deixou ir ao Crisol.

— Bem, mas, não obstante isso, você subiu muito. Ainda assim, o que poderia ter sido, hein?

Eladora considera o homem enquanto limpa sua mesa. Até onde entende, Belmont era um candidato de compromisso: elevado como um Senhor de Guilda que servia como um zelador. Um funcionário de laboratório cauteloso e lento, não uma mente brilhante ou um respeitado capitão da indústria como seus antecessores. O mais fraco mestre, seus informantes lhe dizem, desde a fundação da guilda.

— Como posso lhe ser útil, Senhor de Guilda? O que posso fazer pelo senhor?

— Nada. Eu gostaria que você não fizesse exatamente nada. A coisa mais simples do mundo.

— Em relação a...

— A guilda pretende recuperar certos tesouros que foram enterrados sob a Cidade Refeita quando o Bairro dos Alquimistas foi destruído. Experiências valiosas, relíquias da guilda e coisas do tipo. — Ele acena com a mão, como se

estivesse falando sobre meras ninharias... e não as bombas divinas restantes, ou o flactério da Senhora de Guilda Rosha, ou todos os outros horrores lá sepultados. — Vou apresentar uma proposta ao comitê de segurança. Só quero que você se abstenha de se opor a isso.

Eladora lhe dá um sorriso apertado.

— Senhor de Guilda, o senhor sabe que tentativas anteriores de abrir esse cofre foram um desastre. De qualquer maneira, o cofre está abaixo da Zona de Ocupação Lyrixiana, e qualquer intrusão colocaria a paz em perigo.

O rosto dele desaba de modo teatral.

— Ah, eu entendo. Eu entendo. Ameaçar a paz, sim, isso seria uma grande preocupação. — Ele esfrega o queixo. — Sabe, eu ouvi um rumor estranhíssimo. A coisa mais louca. Ouvi dizer que você *já* fez exatamente o que *eu* me proponho a fazer. Que invadiu o cofre sob a Cidade Refeita e saqueou o lugar.

— E-eu... — começa Eladora, mas Helmont continua.

— Bobagem, tenho certeza. Quero dizer, você teria que ter a ajuda dos carniçais, não, para passar pelos domínios deles e abrir o cofre? — diz ele, e fareja o ar. — A propósito, viu o lorde Ratazana ultimamente? Ou será que ele não aparece mais em pessoa? Talvez você tenha encontrado recentemente um de seus porta-vozes? Fiquei sabendo que você e ele trabalharam juntos de perto durante a invasão.

— O lorde Ratazana — diz Eladora — serve a cidade. Assim como eu. Agora, se o senhor me desculpar, Senhor de Guilda. — Ela se levanta.

— Agora, se você tivesse tirado essas relíquias do cofre — diz Helmont, quase para si mesmo — precisaria de um lugar para armazená-las e consertá-las. E você não tem uma fábrica alquímica embaixo desta escrivaninha. — Ele bate na mesa com os nós dos dedos. — Nem na sua pequena prisão no Arroio.

Eladora sonda com a mente, invocando um pouco de feitiçaria. Não é de surpreender que a corrente de ofício de Helmont seja entremeada com contramedidas potentes. Os feitiços não têm a menor chance de perfurar as defesas dele. Ela torna a se sentar, os dedos descansando na maçaneta de uma gaveta da escrivaninha.

— Onde, de fato, você poderia guardar relíquias alquímicas tão perigosas? Ah! — Helmont finge um suspiro de revelação. — Você também conhece Johan Mandel, não é?

— O senhor Mandel é amigo da família.

— Claro, claro. Não estou sugerindo nada de impróprio nisso. Um amigo do seu pai, sem dúvida. Tenho certeza de que Mandel tinha muito em comum com... O que era mesmo? Ah, um produtor de leite em Wheldacre.

Eladora perde a pouca paciência que tinha com as fintas e insinuações de Belmont.

— O sr. Mandel é membro de sua própria guilda, não é? Se o senhor tem dúvidas, fale com ele. E agora com licença, pois tenho trabalho a fazer.

— Você é tão *esperta*, senhorita Thay! — Belmont bate palmas. — É exatamente o que vou fazer. Vou falar com Mandel. É uma questão interna da *guilda*, afinal. Nada com que você precise se *preocupar*. Você simplesmente não precisa fazer *nada*, como eu disse.

— Se eu não fizesse nada — retruca Eladora — a Guerra dos Deuses consumiria vocês. Bom dia, Senhor de Guilda. O senhor sabe onde fica a saída.

Belmont sorri.

— Antes de ir, tenho um presente para você. Compreendo que é uma historiadora — Ele bate palmas, e Rhiado entra carregando uma caixa de madeira. — Encontramos isso limpando algumas lojas antigas. Tem pelo menos cem anos.

Ele abre a caixa. Dentro há um jarro de vidro de sessenta centímetros de altura, lacrado com uma tampa de madeira, quase transbordando com um líquido turvo. Uma figura flutua no jarro: uma estatueta de um jovem nu, tingida de azul, um brilho de cera em sua carne.

— É um homúnculo — diz Belmont. — Uma das primeiras tentativas da guilda de produzir vida artificial. — Ele bate no jarro, e os olhos da criatura se abrem. Ele nada até o vidro, espiando.

Suas características fazem Eladora se lembrar de Miren.

— Sabe — reflete Belmont — naquela época, eles usavam bosta de cavalo. Para obter a temperatura certa, entende? Enterravam o frasco em merda quente para que o homúnculo crescesse. Hoje em dia, temos atanores, fornos e tonéis de criação, é claro, mas acho bom lembrarmos de nossas raízes. Lembrar que a guilda foi fundada na base da bosta de cavalo, mas com o tempo passou para coisas maiores. Podemos sempre seguir em frente, não é? — Ele se curva. — Eu vou dar uma palavrinha com Mandel. Bom dia, Taumaturga Especial Duttin.

Depois que Belmont se vai, escoltado rapidamente pelo leal Rhiado, Eladora contempla o homúnculo em seu jarro. A coisa olha de volta, suas belas feições impassíveis. Os homúnculos não têm mente nem alma, mas podem ser animados com magia, usados como uma extensão da vontade de um feiticeiro. Será que a coisa a ouve? Ela a imagina rastejando para fora de seu jarro na calada da noite, desenroscando a tampa por dentro, serpenteando nu e escorrendo pelos corredores para transmitir seus segredos roubados para Belmont. Imagina a criatura junto à sua cama à noite, para cortar sua garganta.

Ela abre a gaveta e tira sua arma. Uma gêmea daquela que emprestou para Carillon. Robusta, confiável, despretensiosa. Facilmente ignorada, igual a Eladora.

Abre o pote e remove o homúnculo trêmulo.

Eladora esmaga a efígie de cera com a coronha da arma, bate até transformá-la numa polpa cerosa.

A história já não lhe diz respeito. O futuro está chegando rápido demais para que ela olhe para trás, mesmo que por um instante.

CAPÍTULO ONZE

Início da noite na Guerdon ocupada.

Do outro lado da cidade, no Pátio do Nevoeiro e no Novo Bairro dos Alquimistas, os apitos indicam mudança de turno. Os trabalhadores saem das fábricas aos montes, uma maré humana que flui pelas ruas e se divide, enchendo as tavernas e os teatros, rodas d'água de comércio. Eles descem escadas em espiral que vão dar em rios subterrâneos onde os trens do metrô passam trovejando. Juntam-se novamente na Praça da Ventura. Diferentes bairros da cidade fluem com suas cores próprias: as batinas cinzentas dos universitários, o glamour espalhafatoso de lantejoulas da marginal Cintilante, os ternos pretos e colarinhos engomados dos funcionários do parlamento. É difícil distinguir uma gota de vida de outra quando todas elas se misturam nos rios agitados que descem pelas ruas.

Mas os rios estão represados, não podem fluir livremente. Nas fronteiras de cada uma das zonas de ocupação existem postos de controle e postos de guarda, cada um de acordo com as próprias metodologias. Na zona de Haith, é tudo regimentado, com soldados mortos-vivos, livros contábeis burocráticos, um arranjo de fichas e passes, enquanto as fronteiras de Ishmere são vigiadas por deuses e monstros. As rotas que levam à Zona de Ocupação Lyrixiana também são guardadas: algumas por soldados lyrixianos, mantendo nervosamente aquele pequeno ponto de apoio na periferia da cidade. Outros por capangas Ghierdanas, famintos por subornos.

O fluxo desses rios da vida está estrangulado. As artérias da cidade foram cortadas. Mastro vê tudo isso e agora também consegue saber de tudo isso. Por meses, sua mente andou quebrada e dispersa, incapaz de formar um pensamento coerente. Agora, subitamente, ele tem foco. Um ponto de referência fixo, que está aqui e agora.

Rasce. Rasce dos Ghierdanas.

É a segunda vez que Mastro passa por essa estranha experiência de reintegração, e desta vez é muito diferente. Da primeira, depois que ele morreu, depois do Milagre das Sarjetas, foi Cari quem o salvou, e ela fez isso deliberadamente. Estendeu a mão e o encontrou na escuridão, puxando-o de volta à consciência. Ela saiu procurando por ele, tomou-o pela mão e o trouxe de volta à vida, ou qualquer quase-vida bizarra que ele tenha agora — o espírito encarnado da Cidade Refeita.

Cari, ele chama, você consegue me ouvir?

Nada. Ele não acreditava que fosse mesmo possível. Ela está a meio mundo de distância, e o alcance de Mastro se limita à Cidade Refeita.

Rasce, no entanto, nem está totalmente ciente de Mastro. É mais como se os dois tivessem ficado emaranhados, como se o Ghierdana tivesse tropeçado num beco escuro e saído de lá com a mente de Mastro agarrada a ele como uma teia de aranha na manga.

Ele mesmo se sente frágil como uma teia de aranha. Mastro chegou ao seu limite com milagres durante a invasão, gastou seu poder prodigamente. Ele não é um deus: tudo o que tinha era a potência divina roubada dos Deuses de Ferro Negro, e ele usou tudo o que podia carregar. Por enquanto, só consegue observar através de cem mil janelas, cem mil olhos.

Mastro observa Baston visitar a casa na rua Lanterna. Rasce agora guarda uma pequena caixa de rapé com cinzas tiradas das ruínas do pátio de Dredger em cima de sua mesa. Mastro se pergunta quanto de Tiske está misturado àquela poeira preta.

Baston não pega as cinzas, mas alguns dos outros ladrões do Arroio sim.

Mastro descobre que é capaz de ver Baston sem cair nas armadilhas da memória: Rasce o mantém ancorado no presente.

Rasce, consegue me ouvir?, chama ele. Rasce estremece, como se o pensamento de Mastro fosse uma respiração em sua nuca, mas ainda não consegue ouvir.

Cari também não conseguia ouvir Mastro no começo. Levou um tempo para construir essa conexão. Ele pode se dar ao luxo de ter paciência, mesmo enquanto Rasce anda pelos corredores da casa da rua Lanterna (seus passos ecoam por Mastro como um novo batimento cardíaco), ansioso para continuar com sua

campanha. Mastro consegue compartilhar da empolgação de Rasce... e de seus medos. A expectativa pelo retorno do dragão é uma presença constante no fundo da mente de Rasce, a sombra de grandes asas. Fragmentos de emoção vazam pelas frestas.

Por que Rasce? A Mastro, só resta especular. Ele não é um deus, mas a terminologia da santidade é tudo o que ele tem para usar. Pelo que sabe, deuses não escolhem exatamente seus santos: é uma questão de potencial, como um relâmpago que atinge o ponto mais alto de uma paisagem. Pode ser o trabalho de um momento, também. Silva, tia de Cari, era safidista, adepta do ramo da Igreja dos Guardiões que buscava a santidade. Ela executava os ritos diligentemente, oferecia sacrifícios, mortificava sua carne, mas os deuses a ignoraram por anos até que aquele relâmpago enfim veio. E então, uma vez que a conexão havia sido estabelecida, ela durou mesmo depois de a mente de Silva ser destruída. Compare isso com Santa Aleena, que não tinha tempo para rituais ou adoração, que era infinitamente profana em todos os sentidos da palavra.... mas que por um momento atraiu a atenção dos deuses, e isso foi o suficiente para conectá-la a eles pelo resto de sua vida.

Então, por que Rasce? Mastro e o Ghierdana são ambos de idade semelhante: bem, Mastro está morto há dois anos, mas deixemos isso de lado por enquanto. Ambos são herdeiros de dinastias criminosas. O pai de Mastro, Idge, era mestre da Irmandade; o de Rasce, Escolhido do Dragão. Seria isso o suficiente para um momento de congruência?

Se Mastro pudesse escolher, não escolheria Rasce. O rapaz Ghierdana pode ter tido uma criação semelhante, mas fato é que são homens muito diferentes. Rasce não tem amor pelo povo de Guerdon, não pensa num chamado superior. Ele escolheria outra conexão em vez disso. Baston, talvez. Eles eram amigos antes da doença de Mastro, antes de Baston se tornar o tenente do Cavaleiro Febril. Havia outros que Mastro teria escolhido antes de Baston, mas a maioria dessas pessoas está morta. Ele não poderia dar a Baston essa graça de santo, em vez de dar a Rasce?

Ele projeta sua alma. Exerce sua vontade da melhor maneira possível.

Baston, pode me ouvir?

Nada. Ele força mais, escorrega — e agora já é o dia seguinte. Talvez dois. A manhã já vai pela metade, e Rasce está saindo da Cidade Refeita, passando pelos postos de controle ao longo da fronteira. Mastro está desorientado, sua consciência tão escorregadia quanto sabão molhado. Ele se apega a Rasce com a força que consegue reunir, desesperado para evitar aqueles abismos do esquecimento.

Ele não pode se deixar cair novamente.

Rasce estremece quando gotas de chuva gelada passam por sua gola e descem pelas costas. Outra vantagem de voar acima das nuvens que lhe são negadas. Não é à toa que todos em Guerdon parecem usar capas com capuz ou casacos pesados de cores sombrias. Torrentes brotam dos canos, fazendo do pavimento uma série de rios que devem ser atravessados. A enxurrada daquela tarde esvaziou a marginal Cintilante. Apenas algumas almas resistentes podem ser vistas na rua, e metade delas são seus recrutas da Irmandade. Baston anda a passos largos logo à frente de Rasce e Vyr, e Rasce quase consegue imaginá-lo rosar de leve. Karla já foi adiante, para montar guarda no Craddock's.

Vyr assoa num lenço.

— Preciso parar por aqui um momento — diz. — Uma tarefa para o meu pai.

— Como desejar.

Eles estão na cidade livre, mas ele e Vyr são os únicos membros Ghierdanas daquela pequena expedição, e ele espera não ter problemas. Queimar o pátio de Dredger foi a barragem de artilharia; hoje, eles são sacerdotes catadores de ossos, coletando as almas dos caídos.

As ruas ali estão repletas de livrarias, papelarias, cafés. Alfaiates com vestes acadêmicas e chapéus com borlas em suas vitrines, fabricantes de parafernálias alquímicas, comerciantes de reagentes e relíquias. Rasce nota o brilho do yliastro entre jarros de outras substâncias alquímicas: flogisto diluído, sal eterizado, tintura de divindade, leite materno, vitríolo adoçado. Frascos e seringas de alkahest, a droga que os Homens de Pedra usam para retardar o progresso da terrível doença.

Vyr entra num pequeno estabelecimento curioso. No início, Rasce o confunde com uma joalheria, mas, quando limpa a água da chuva que recobre a pesada janela de vidro de ardósia, descobre que é um revendedor de próteses. Há uma exposição de braços mecânicos, pernas de pino esculpidas em madeira ou osso, órgãos criados por alquimistas flutuando em frascos de suporte de vida. Uma armadura parcialmente desmontada, como a de Dredger. Um sinal colado à porta, que está descascando, avisa que será dada prioridade aos membros credenciados da guilda dos alquimistas, e nenhuma caridade será estendida às vítimas de guerra ou acidente industrial.

Na loja escura além, ele pode ver Vyr discutindo com o fabricante de membros mecânicos.

Rasce atravessa a rua até uma pequena banca de jornais, acena com a cabeça

para a anciã abatida atrás do balcão, retira da mesa um exemplar do *Observador de Guerdon* e começa a se afastar.

— Ladrão! Ladrão — resmunga ela —, são duas moedas de cobre!

Claro: ele tem que pagar. De volta às ilhas dos Ghierdanas, ninguém ousaria cobrar qualquer coisa do Escolhido do Dragão. Até na Cidade Refeita, a maioria das pessoas agora sabe que não deve pedir moedas a ele.

Rasce dá à mulher uma moeda de ouro, que vale o suficiente para comprar o quiosque com tudo que tem dentro. Dá-lhe um sorriso, também, o sorriso de um dragão, com a promessa de dentes.

As manchetes, agradavelmente, ainda são dominadas pelo incêndio no pátio de Dredger. Receios de contaminação pela fumaça tóxica. Não é o primeiro incidente desse tipo nos últimos anos, e Rasce perdeu a conta do número de bebês que viu com membros retorcidos ou outras malformações. Entre os ricos, máscaras de gás folheadas a ouro tornaram-se um acessório da moda.

O jornal não menciona o Ghierdana em relação ao ataque a Dredger, o que não surpreende Rasce. A trégua entre Guerdon e as três potências ocupantes é uma questão delicada, e todos sabem que a principal contribuição de Lyrix para o equilíbrio de poder vem dos dragões. Acusar abertamente eles do crime colocaria a paz em risco, mesmo que todos saibam que os Ghierdanas são os responsáveis. Uma brecha na armadura e a faca entra. Ele imagina o parlamento enviando seus agentes, subornando, ameaçando e sussurrando, tentando endireitar o navio do estado.

A velocidade é essencial. Ele precisa executar tudo antes que o tio-avô retorne, mas também antes que as autoridades o enquadrem. Se ele se apoderar do comércio de yliastro com rapidez suficiente, então o parlamento não terá escolha a não ser abençoar esse novo *status quo*.

Órbitas oculares vazias o observam do outro lado da rua. Sentinelas mortos-vivos haithianos com cara de caveira. A marginal Cintilante fica no limite da Zona de Ocupação de Haith. Se ele subir Morro Santo, estará no território deles... e Haith não tem os mesmos escrúpulos em manter a trégua. As regras do Armistício são claras: se uma das três potências quebra a trégua, as outras duas são obrigadas a se aliar contra a agressora. Entrar em território haithiano pode ser provocação suficiente para deflagrar a guerra.

Rasce lhes dá um aceno alegre e cruza de volta para encontrar Vyr.

— Ainda não terminei — resmunga Vyr. — É preciso um feiticeiro especialista para encantá-lo. Cinco mil só pela consulta.

— E nós é que somos os criminosos.

Caminham lado a lado na chuva, seguidos de perto pelos guarda-costas. No

alto da colina à direita, emergindo da chuva como montanhas cobertas de neve, há três grandes catedrais dos Deuses Guardados. O canto de um grande coral, ligeiramente irregular, desce das igrejas como fumaça de incenso.

— Disseram-me que eles nunca costumavam fazer isso — murmura Vyr — até os ishmerianos chegarem. Agora o canto nunca para.

Craddock & Sons está situada em uma alameda íngreme que desce até à Praça Ventura. Advogados, especuladores, corretores... e comerciantes de reagentes alquímicos. Ao contrário de Dredger, os armazéns da Craddock & Sons estão do outro lado da cidade, no Pátio do Nevoeiro. Seus escritórios, porém, estão ao alcance dos Ghierdanas.

A um aceno de Rasce, os Eshdanas entram primeiro. Homens brutos com capas cinzentas invadem o escritório em uma enxurrada ensaiada, um cardume de peixes beligerantes, cada um com uma tarefa atribuída. Procurar guardas. Proteger a saída dos fundos. Manter os funcionários calados. Fechar a porta quando o chefe entrar.

A porta pesada se fecha atrás de Rasce. Ele vasculha o escritório, mesas de madeira escura repletas de papéis e livros, armas alquímicas e suprimentos reduzidos a notas e símbolos. Uma dúzia de funcionários de várias idades, manchas de tinta em suas camisas, olhos arregalados. Um deles tentou fugir e agora está curvado em uma cadeira, a mão no nariz quebrado. Tirando isso, nenhum dano ou ferimento, e cada marcado pelas cinzas está em seu lugar designado. Ótimo. Executado com disciplina militar.

A julgar por seus queixos e cabelos ralos, três dos funcionários são filhos de Craddock.

— Aqueles três.

Três marcados pelas cinzas se movem para marcar os três filhos. Um dos quais sacode mesmo o punho para Rasce.

— Você não vai se safar com isso! — rosna ele atrás de sua mesa.

— Sim, eles vão — grita uma voz do escritório interno. — Eu estou aqui dentro. E não quebre mais nada, por favor.

O cabelo de Craddock desapareceu por completo, e seu queixo está perdido atrás da barba branca, mas há uma inteligência aguçada em seus olhos. Rasce se senta: então, pensa melhor e move a cadeira pesada alguns centímetros à direita, para o caso de Craddock ter aprendido algumas dicas de negociação com Dredger.

Vyr vai até a janela atrás de Craddock, verifica o beco lá fora, depois fecha as persianas.

— Bem, então — diz Craddock — você tem termos, ou preciso procurar nos

meus antigos acordos? Estou no ramo há tempo suficiente para saber o esquema.

— Temos termos — diz Rasce —, mas você os achará razoáveis. Uma pequena taxa para garantir que seus pátios estejam a salvo do mesmo destino que o de Dredger... e duas condições. Primeira, de agora em diante você vai comprar o seu yliastro de nós, e somente de nós.

Craddock estreita os olhos.

— Yliastro? A que taxa?

Rasce acena com a mão com desdém.

— Razoável, tenho certeza. Mais barato que o sangue dos seus filhos.

— Não há necessidade de tais ameaças. Como disse, já fiz isso antes. A Irmandade. E depois paguei o imposto de sebo para os alquimistas. Ah! O dinheiro da proteção era mais barato. Qual é a outra exigência?

Rasce saca a caixa de rapé, oferece as cinzas.

— Você sabe o que isto significa?

A mão de Craddock treme.

— Eu também fiz negócios em Severast, antes da guerra. Lidei com os Ghierdanas lá. Sim, eu sei o que significa pegar as cinzas, e o que acontecerá se eu não cumprir minha palavra com você.

— Terrível — diz Vyr com tranquilidade — é a vingança do dragão.

Em um rápido espasmo de movimento, Craddock pega uma mancha de cinzas e esfrega na testa.

— Então está feito.

— Dois a menos — diz Rasce.

Vyr olha para trás na rua. Craddock e seu filho beligerante ficaram na porta. A chuva já lavou grande parte das cinzas da testa do velho.

— Ele não parecia tão intimidado quanto eu gostaria.

— Ele pegou as cinzas. Isso lhe dá uma medida de indulgência. Contanto que faça o que lhe for ordenado, ele pode fazer a cara que quiser.

Rasce olha para a esquerda, observa o norte do outro lado do Morro Santo. Ele consegue enxergar vagamente a forma do viaduto da Duquesa que corre entre Morro Santo e Morro do Castelo, embora a neblina faça a estrutura parecer um monstro-serpente primordial, um dragão prestes a atacar o Parlamento. Em algum lugar além disso, perdido nas nuvens de fumaça e telhados serrilhados, está o Pátio do Nevoeiro.

— Estou com vontade de ir atrás de Mandel & Companhia em breve. Vorz os listou como os maiores fornecedores de yliastro para a guilda. O tio-avô pode

retornar mais rápido do que esperamos, e precisamos estar prontos.

— Nossos novos recrutas ainda não pegaram as cinzas — resmunga Vyr, alto o suficiente para Baston ouvir. — Não podemos contar com eles até que o façam. Existem muitos negociantes menores, mais próximos da ZOL. Precisamos consolidar nossas propriedades antes de arriscar o Pátio do Nevoeiro.

— Tenha fé, Vyr — diz Rasce.

Baston está parado ao lado de Rasce como uma sombra nefasta.

— Vocês deveriam voltar para a Cidade Refeita.

— De fato. Sabe, acho que estou começando a gostar do lugar.

Eles voltam pela rua dos Filósofos, a Cidade Refeita se erguendo à frente deles. A chuva diminui, raios de sol rompem as nuvens e transformam as torres em pilares incandescentes. Assim que eles garantirem o suprimento de yliastro de Mandel, o trabalho estará praticamente feito. O tio-avô voltará e tirará Rasce daquelas ruas, o devolverá ao seu devido lugar como Escolhido do Dragão. Vorz poderá supervisionar os detalhes maçantes do comércio de yliastro e quaisquer intrigas e esquemas que pretender.

Ou talvez alguém que não seja Vorz. O Dentista ficou mais arrogante e precisa aprender qual o seu lugar. A cinza compra uma medida de indulgência, mas apenas isso. Assim que o tio-avô retornar, Rasce sugerirá que Vorz seja encarregado do comércio de yliastro, e alguém mais adequado passe a ser o conselheiro. Alguém que conheça Guerdon se os Ghierdanas quiserem ter uma presença permanente na Cidade Refeita.

Baston, talvez, quando ele pegar as cinzas. Ou Karla. A ideia de uma aliança com ela certamente tem seu apelo. É estranho como Rasce se sente à vontade com os dois, como se os conhecesse há muito tempo.

Alguém o chama.

Ele para, olha em volta. Toda a procissão de ladrões para, espalhando-se pelas calçadas.

— O que foi? — pergunta Baston.

— Você me chamou.

Baston balança a cabeça, confuso. Vyr se encolhe e olha para as nuvens.

Rasce. Lá. Perigo.

A visão de Rasce se fragmenta, como se ele olhasse o mundo através de um vidro quebrado. Ao mesmo tempo, está parado na rua dos Filósofos, cercado por seus guardas, mas também está olhando para si mesmo das alturas, sua atenção focada em um telhado — *ali*.

Um breve vislumbre — uma figura humanoide, membros longos e finos, vestida em farrapos — e então a coisa pula, atirando-se do telhado de um

albergue nas proximidades para pousar ao lado de Rasce. O rosto ardendo com sua própria chama interna, a cera de seu crânio já fina como papel em alguns lugares de tanto queimar. O horror traz um punhal em sua mão pálida e voa com a arma em sua direção, movendo-se com rapidez inumana.

O primeiro corte raso abre seu antebraço, espirrando sangue através das costelas finas do Homem de Sebo. O monstro levanta a faca, então congela por uma fração de segundo, a chama em seu crânio de cera pisca como se em pensamento, um instante de hesitação que dá a Baston tempo para enfrentá-lo. Ele é maior que aquela coisa, mais pesado. Os dois caem num emaranhado de pernas, mas o Homem de Sebo é mais rápido. Ele desliza livre, apunhala as costas de Baston uma, duas vezes, mas seus golpes não são capazes de penetrar na armadura que ele veste por baixo da camisa.

Rasce tenta pegar a própria faca, a lâmina de dente de dragão, mas seu braço ferido o trai. Seus dedos estão escorregadios com o próprio sangue, e ele deixa cair a faca. Cai para trás quando o Homem de Sebo o golpeia. O Sebo queima com força agora, a cabeça flamejando em seu desejo de matar. Desorientados, os guardas tentam lidar com o assassino ágil que salta loucamente entre eles, a adaga cintilando ao sol da manhã. Um grito ecoa quando um dos ladrões perde os dedos para a lâmina perversa. Alguns deles atacam o Homem de Sebo, mas não conseguem feri-lo. Os cortes na cera se fecham instantaneamente.

Baston está de pé novamente, atacando o Homem de Sebo por trás. Ele engancha seu antebraço no pescoço da criatura em um estrangulamento, e aperta com todas as suas forças. O Homem de Sebo não precisa levar ar para os pulmões — se é que tem pulmões —, mas Baston puxa com tanta força que o pescoço de cera se estica, separando-se, fios pegajosos de cera estalam e quebram. Rasce se abaixa, pega a lâmina de dente de dragão... e o Homem de Sebo o chuta na cara, fazendo-o cair mais uma vez. Novamente, a coisa se solta do braço de Baston, engatinha pela calçada como um inseto saído de um pesadelo, o rosto que derrete se aproximando cada vez mais.

Está em cima de Rasce agora, prendendo-o, cera quente pinga em cima dele. A adaga está na mão de cera do monstro, e então ela corta a garganta de Rasce num movimento rápido e limpo.

Sem dor. Sem sangue.

Ele sente a lâmina deslizar na pele da garganta, mas não está cortado. O Homem de Sebo franze a testa, abre a boca e uma bolha de cera estoura em seus lábios. Ele deixa cair a adaga, tenta outra abordagem assassina. Dedos — horripilantemente macios e maleáveis, sem ossos, mas terrivelmente fortes — se fecham no pescoço de Rasce. A outra mão sondando seu nariz, sua boca, os dedos

deslizando pelos lábios, fechando as narinas.

Rasce luta por ar. Bate o punho no flanco do monstro, tenta empurrá-lo para longe dele, mas o corpo da coisa está bem travado. Os outros ladrões estão lá também, mas de alguma forma estão muito, muito longe, mesmo puxando os membros do Homem de Sebo, sem sucesso.

Vyr está gritando. Baston está gritando. Onde está Karla? Ele gostaria de ver Karla.

O calor do pavio em chamas do Sebo em seu rosto é como o fogo do tio-avô.

A adaga está na sua mão esquerda, diz uma voz na cabeça de Rasce. Cegamente, ele estende a mão, encontra o dente de dragão. Quando o enfia no Sebo, há um jorro quente de cera derretida, um grito borbulhante desumano, mas o monstro não o solta.

Então Baston pega a adaga dele e a enfia na espinha do Homem de Sebo, cortando o pavio. O horror feito de cera sofre um espasmo, seus membros se debatem até que a chama em seu crânio se apaga. A cera se mistura com o sangue e a água da chuva na calçada da rua dos Filósofos.

Rasce escuta vozes a seu redor, mas não consegue se mover. De repente, uma tremenda exaustão lhe abate. Ele se sente esgotado, sua energia totalmente drenada. Seus membros tão distantes quanto as torres da Cidade Refeita, pesados como pedra. É como se estivesse caindo em algum poço profundo na escuridão, deixando todos para trás. As vozes de seus companheiros ecoam ao longe, muito acima.

Vyr, zangado e acusador. Arrancando a lâmina de dente de dragão da mão de Baston.

Karla, correndo. Amaldiçoando-se por chegar tarde demais. Embalando o braço ferido de Rasce, o sangue dele brotando entre os dedos dela.

Mais gritos. Baston, interceptando uma carruagem no meio da rua dos Filósofos, jogando o motorista na sarjeta. Mãos o erguendo. Mas tudo tão longe, enquanto a pedra o arrasta para baixo.

Naquela noite, os sonhos de Rasce são confusos. Normalmente, ele sonha com voo, mas não agora. Os sonhos são vívidos e insistentes, pressionam seu cérebro, menos como fantasias passageiras e mais como uma cavalgada de espíritos indesejáveis que se sentam em seu peito e lhe mostram visões, algumas das quais ele preferia não ter. Sonha repetidamente com as pessoas que vivem ao longo das alas das docas da Cidade Refeita. Uma fumaça acre que se ergue dos pátios em chamas soprando em suas janelas, deixando listras de fuligem preta nas paredes

brancas da Cidade Refeita. Eles tossem e chiam, tentam respirar através de roupas umedecidas ou fogem de suas casas. Crianças em suas camas, vomitando. Crianças, encontradas rijas e frias pela manhã.

Outra visão. A fumaça preta dos pátios em chamas se mistura com a chuva para revestir o mundo de cinzas.

A fumaça negra das cidades chamuscadas pelo fogo do dragão cobre o mundo de cinzas.

Através da neblina, ele vê Baston e Karla nas ruas do Arroio, muito abaixo. Ela gesticula na direção da Cidade Refeita, dos templos ishmerianos que dominam o horizonte do Arroio. Eles ficam em silêncio quando uma aranha perseguidora passa pela rua, e depois retomam a discussão. Baston está carrancudo e impassível, mas o rosto de Karla é animado, apaixonado; Rasce sente uma grande onda de desejo por ela e, de repente, o sonho se fragmenta e muda. Agora ela está na cama com ele, membros entrelaçados com os dele, enrolando-se em torno dele, o calor do corpo dela como uma chama nua, e ele não tem certeza se isso faz parte do sonho ou do mundo real. Ele a penetra, ansioso. O rosto dela muda: é uma mulher diferente, de cabelos escuros agora, uma faca em sua mão. Há uma faca na mão dele também, o dente de dragão de seu tio-avô.

O sonho se despedaça. Rasce acorda por um instante: está em seu quarto na casa da rua Lanterna, os lençóis encharcados de suor. As paredes de pedra da sala estão iluminadas com o fogo de algumas tochas e elas fluem e racham como gelo derretido. Há pérolas líquidas em sua superfície, cáusticas e malcheirosas. Alkahest, alguma parte distante de seu cérebro identifica.

Ele tenta se levantar da cama, mas seus membros ficam absurdamente pesados, como se tivesse se transformado em pedra. Ele tomba para trás e, assim que bate no travesseiro, já voltou a adormecer.

Rasce cai. Ele está em um túnel agora, sozinho. Rosna, furioso por ter sido arrebatado do prazer. Paredes esverdeadas, esculturas gravadas na pedra ao longo de milhares de anos. Está escuro como breu, mas ele ainda consegue enxergar. Consegue ver gradações de escuridão: a frágil escuridão das teias de aranha que preenche o vazio quando a luz sai, uma escuridão tão ínfima que pode ser banida com a luz das estrelas. A escuridão fixa, estabelecida, que se acumula com o tempo, deixando uma pátina de sujeira, um frio profundo que nunca cede. A escuridão espessa e envelhecida dos velhos túneis, onde ninguém ousou trazer uma luz por gerações. A escuridão das profundezas que aprendeu a deslizar. Túneis de carniçais.

É dessa escuridão que surge uma figura enorme. Encurvada, mas ainda assim sua cabeça com chifres raspa o teto. Pés enormes com cascos fendidos, o fedor de

seu pelo sujo empestecendo o túnel, garras raspando a parede... e Rasce consegue sentir a sensação das garras contra a pedra, como se estivessem deslizando em sua caixa torácica.

O carniçal ancião, lorde Ratazana de Guerdon.

Ratazana para, fareja o ar do túnel. Seus olhos amarelos passam por Rasce sem vê-lo, como se ele não estivesse realmente ali.

O carniçal abre sua enorme boca, mas não fala. Em vez disso, Rasce sente uma pressão na própria garganta, dedos invisíveis forçando sua boca a se abrir, agarrando sua língua.

MASTRO? COMO ISSO É POSSÍVEL? CARILLON VOLTOU?

Não há resposta — ao menos não falada. Mas a terra range e poeira cai do teto do túnel.

ELES ABRIRAM O COFRE. TIRARAM OS SINOS DE FERRO NEGRO E AS RUÍNAS DO BAIRRO DOS ALQUIMISTAS. NÃO HOUVE ESCOLHA.

As armas que Artolo procurava! O tio-avô ordenou que Artolo encontrasse as armas de Ferro Negro; e esse fracasso condenou Artolo. Mas de quem o Ratazana está falando?

O carniçal chifrudo fareja o ar. Olhos amarelos perscrutam a escuridão.

Um grunhido baixo.

VOCÊ NÃO É CARILLON THAY.

CAPÍTULO DOZE

Vyr rosna na cara de Baston.

— O sangue do meu primo é o sangue do dragão, e ele foi derramado nas ruas. É um insulto imperdoável... é um *fracasso* imperdoável.

Vyr soa muito mais durão quando tem meia dúzia de Eshdanas atrás dele. Todos lyrixianos, a julgar pela cara. Dois usam joias negras em suas testas, lembretes simbólicos de que foram comprados pelas cinzas.

— Eu apaguei o maldito castiçal — retruca Baston.

— Depois que ele mutilou quatro outros homens. Depois que quase matou meu primo. É um milagre que ele tenha sobrevivido. Você falhou em nos proteger.

— Era a porra de um Homem de Sebo, Vyr — argumenta Karla. — Ninguém vê um castiçal em mais de um ano. Não era para existir mais nenhum deles. Como é que a gente ia saber?

O olhar de Vyr é reptiliano em sua frieza quando ele volta a atenção para Karla.

— Sua ausência também foi notada, Karla. Você deveria ter visto o perigo. Você também falhou com os Ghierdanas.

— Vou falar com Rasce — diz Karla, caminhando em direção à porta.

— Não. Os médicos estão cuidando dele. — Vyr cruza as mãos à sua frente com rigidez. — Seus serviços não são mais necessários para a minha família, e

nenhum de vocês pegou as cinzas. Se forem encontrados deste lado da fronteira ZOL ao anoitecer, suas vidas estarão perdidas. O mesmo se aplica a quaisquer associados seus.

— Eu estou entendendo do que isso se trata! — grita Karla. — Você está tentando assumir o controle! — Ela se dirige ao Eshdana que está atrás de Vyr. — Vocês todos estão vendo isso, certo? Estão entendendo o que este merda está fazendo?

— Se abrir a boca de novo — diz Vyr —, vou mandar arrancar a sua língua.

— E como você vai chegar ao Pátio do Nevoeiro sem a gente? Nenhum desses idiotas consegue cruzar a fronteira!

— Isso não é da sua conta.

— Você precisa da gente, seu idiota! — grita Karla, alto o suficiente para se fazer ouvir lá em cima.

— A língua dela — ordena Vyr.

Um dos Eshdanas parte para cima de Karla. Baston agarra o pulso do homem, desequilibra-o, dá um soco em sua garganta e deixa-o ofegante no chão. Os outros Eshdanas sacam lâminas, mas hesitam em atacar. Baston balança a cabeça.

— Nós vamos embora.

— Não! — protesta Karla, mas os Ghierdanas cerram fileiras.

Baston segura a irmã pelo braço, puxando-a para fora da sala. Ninguém os impede de sair da casa-fantasma, embora o atirador no andar de cima os rastreie enquanto caminham pela rua Lanterna sob o temporal. Já está anoitecendo, a Cidade Refeita começa a brilhar fracamente sob os pés deles.

— Ghierdanazinho de merda — reclama Karla. — Ele vai fazer com aqueles sanguessugas de merda sangrem Rasce até matá-lo. Que merda! — Ela continua reclamando o tempo todo enquanto desce a rua, mas Baston mal a ouve.

— De onde você acha que o Homem de Sebo veio?

— Não sei — retruca Karla. — O que? Você acha que Vyr enviou ele? Onde Vyr conseguiria um Homem de Sebo?

A ideia é absurda. Aquelas coisas eram feitas pela guilda dos alquimistas e alugadas para a guarda da cidade de Guerdon. Cada Homem de Sebo havia sido humano um dia, um ladrão condenado. A barganha de Heinreil com os alquimistas significava que a antiga Irmandade pagava um dízimo secreto para a guilda. Contanto que Heinreil entregasse alguns corpos todos os meses para os tonéis, a Irmandade era autorizada a continuar seu caminho no crime. Mas Heinreil está na prisão, e os tonéis foram fechados anos atrás, os monstros banidos da cidade. Os alquimistas também estão proibidos de criar castiçais novos. Ainda sobraram alguns, Baston ouviu dizer, guardando as novas fábricas,

mas não deveria haver nenhum solto nas ruas.

O que o atacara era um velho Homem de Sebo, de cera fina e escamosa. Esses monstros tinham de ser refeitos a cada poucas semanas para reabastecer seus corpos cerosos. Será que aquele de alguma forma havia sobrevivido todos aqueles meses, apodrecendo em algum sótão? Mas por que atacar Rasce? Não, era muito mais plausível que alguém tivesse ativado um velho Homem de Sebo, reacendido seu pavio e o enviado naquela nova missão. Mas quem mais sabia que Rasce estaria visitando Craddock & Filhos? *Exigimos apenas informações suas, nada mais. Se a ação for justificada, temos nossos próprios recursos.*

Esse pensamento pesa nos ombros de Baston. Ele tenta dizer a si mesmo que aquela luta não lhe diz respeito: se Duttin e sua cabala querem tramar contra os Ghierdanas, não é da conta dele. Ele não pegou as cinzas, nem Karla. E qualquer perspectiva de aliança entre a Irmandade e os invasores está acabada agora, carregada para a sarjeta na rua dos Filósofos.

A mola dentro dele se rompe. A máquina finalmente quebrou.

Para o inferno com todos eles.

— Diga ao nosso grupo — diz Baston — que eles precisam voltar para o Arroio antes do anoitecer. Vou para casa descansar.

— Você está bem? — pergunta Karla, o rosto cheio de preocupação.

— Aham, só alguns cortes.

— Não voltarei hoje à noite — diz ela —, mas vejo você amanhã. Vamos descobrir o que fazer a seguir.

Baston desce, trocando as estranhas e cintilantes alturas da Cidade Refeita para o que deveriam ser as ruas familiares do Arroio. As ruas de sua infância, as ruas que ele conhecia, agora se tornaram monstruosas. Ele passa por cima de escombros, por prédios marcados por garras, balas ou explosões. Contorna piscinas de água da chuva — a água do Kraken, afiada como lâmina, recuou em grande parte, mas ele tem visto viajantes incautos cortarem os pés em tiras ao pisarem na poça errada. Os templos ishmerianos estão lotados esta noite. Ouve-se o canto dos sacerdotes, as respostas extáticas das multidões. Ele se pergunta se há alguma razão por trás dessa intensidade. Será que os ishmerianos obtiveram alguma vitória em alguma outra parte da Guerra dos Deuses ou é só mais um de seus desfiles aparentemente intermináveis de dias santos? Chamas saltam da grande pira sacrificial no topo da pirâmide do Pintor de Fumaça, sibilando e crepitando, iluminando os telhados. Ele passa pela antiga catedral de São Vendaval, agora um templo para o Kraken. Formas escuras nadam do outro lado dos vitrais. Cultistas

do Kraken passam cambaleando por ele ao longo dos becos que descem para o mar. Parecem inchados, o toque do deus lentamente os transforma em algo inumano.

As tavernas do cais também estão ocupadas, cheias de pessoas que se abrigam do aguaceiro. Ele passa pelas portas iluminadas, continua andando sob a chuva. As nuvens estão tão escuras que é difícil dizer quando o dia finalmente desliza para a noite.

As poucas pessoas que reconhecem Baston sabem que não devem ficar em seu caminho. Quanto está tomado por humores como aquele, Baston anda. Anda e anda como se pudesse ultrapassar a escuridão que o persegue, como se ela fosse um manto negro que possa ser arrancado de seus ombros se ele se mover rápido o suficiente. Ele anda até as pernas doerem, mas a cidade ainda está ao seu redor, agarrando-se a ele.

Ele diz a si mesmo que Karla vai ficar bem, não importa o que aconteça. Sua irmã sempre cai de pé, e ela vai cuidar da mãe. Ele chega à Praça da Água de Fossa, uma abertura inesperada nas ruas estreitas do Arroio. Blocos de cortiço se erguem de todos os quatro lados da praça como penhascos escarpados, marcados por janelas estreitas. A água escorre pelos bueiros, borbulhando nos rios sepultados abaixo de Guerdon.

Baston se move mais rápido agora, indo para o coração do velho Arroio. Os piores cortiços, ruas onde a guarda da cidade nunca ousou ir. Nem mesmo os Homens de Sebo desciam ali. Um lugar sobre o qual nenhum Deus Guardado já teve domínio, onde nem o ato do parlamento nem o decreto real jamais importaram coisa nenhuma. Estas são as ruas da Irmandade, e o clube está no centro do labirinto.

Baston vira uma esquina e lá está. O local que é sede da Irmandade há mais tempo que qualquer pessoa consiga se lembrar. Uma casa anônima, uma taverna sem placa nem nome, uma porta como outra qualquer, exceto pelo desgaste no degrau de fora, o brilho na maçaneta de latão polido por gerações de mãos ávidas. Mas agora, brotando do telhado do clube, existe uma estrutura que lembra tanto um ninho quanto um templo, bulbosa e fina como papel. Aranhas fantasmagóricas correm ao redor de suas ameias, desaparecendo em esconderijos ou rastejando ao longo de cabos que vão dos níveis superiores do templo até algum reino invisível que desaparece de vista acima da cabeça de Baston. Murmúrios e chilreares intermináveis, o sussurro de bilhões de aranhas rastejando umas sobre as outras na escuridão lá dentro. Os prédios ao redor do clube estão cobertos de espessas teias, e Baston pode distinguir formas dentro de casulos — oferendas? Informantes? — pendurados ali. O enforcado, um símbolo que

assombra a Irmandade desde a morte de Idge. O mesmo padrão, repetido de forma corrompida.

A sede da Irmandade, agora o templo da Aranha do Destino em Guerdon.

Ele se vê andando até a rua do Gancho. O esconderijo não está tão longe, e as armas roubadas do pátio do Dredger estão lá. Ele refaz seus passos, seguindo um caminho tortuoso de volta. Essas ruas, ele percebe, também são replicadas na Cidade Refeita. Não exatamente da mesma maneira, mas a configuração, embora mais exagerada, ampliada, é igual. Os becos se tornam avenidas e os cortiços foram exaltados ao patamar de torres e castelos milagrosos. Um pensamento estranho, e ele o deixa de lado. Ele se tornou muito bom em esconder seus pensamentos, mas está cansado desse fardo.

Seus dedos tremem e ele se atrapalha com o metal frio do cadeado. Seus ladrões fazem um bom trabalho: à primeira vista, o esconderijo parece que não é usado há anos. Lonas empoeiradas cobrem caixas de chá e engradados velhos meio quebrados, lixo amontoado em todos os cantos. Baston empurra os caixotes para o lado, vasculhando os prêmios roubados do pátio de Dredger até encontrar o que procura. Uma carga de cerco de flogisto. O objeto é uma esfera de latão com cerca de trinta centímetros de diâmetro. Lindamente barroca, coberta de válvulas de entrada, hastes detonadoras e pontas de propósito obscuro. Líquidos chacoalham dentro da arma quando ele a levanta. Flogisto elementar, a essência do fogo. No coração da arma existe uma câmara de reação onde o fogo se queima, explodindo e implodindo de uma só vez até não sobrar nada. Mais brilhante do que o sol. Ele se imagina parado ali, segurando aquela esfera flamejante, empurrando-a na cara dos deuses mesmo que ele próprio exploda junto. Um ladrão emergindo das sombras pela última vez, entrando na luz mais brilhante de todas.

Ele não vai se conter desta vez.

Guarda tudo, exatamente como estava. Fecha a porta e a tranca: seu pai lhe ensinou que um pequeno erro pode arruinar até o mais bem planejado dos roubos. Seria o pior azar de todos se o seu grande gesto fosse frustrado porque algum cidadão bem-intencionado percebeu que ele havia deixado o cadeado aberto e chamado a guarda. Alguém no Arroio chamar a guarda seria um milagre, é claro, mas milagres são baratos desde a invasão.

Baston enrola seu manto em torno do precioso pacote, embala-o como um bebê.

— Baston, precisamos conversar. — Ele gira, assustado. Quase sai correndo, então reconhece a voz.

Rasce sai do nevoeiro. Seu rosto está corado, e ele mal se equilibra nos pés.

Está vestindo uma capa, mas pouco mais, como se tivesse saído direto de seu leito de convalescença. Está descalço, com hematomas no peito e a garganta cheia de algum cura-tudo alquímico. Uma atadura manchada se desenrola de seu braço.

— Tem algo estranho acontecendo comigo. Isso... isso conhece você. — Ele tropeça para a frente, firma-se agarrando o ombro de Baston. — Tantos sonhos. Ele me mostrou tantas visões. Preciso consertar isso.

Merda divina. Rasce é Ghierdana. Se ele for encontrado vagando no Arroio, dentro da Zona de Ocupação Ishmérica, ele está morto. O homem que se agarra ao braço esquerdo de Baston é tão explosivo quanto a bomba embalada na curva do seu braço direito.

— Venha.

Agindo por reflexo, como se protegesse qualquer membro da Irmandade, Baston empurra Rasce para fora da rua do Grou, para o beco atrás do esconderijo. O outro esconderijo mais próximo é... merda, é a própria casa de Baston. Ótimo. Descem, então, em direção às docas.

— Como você me achou? — murmura Baston.

— Eu vi você. De lá de cima — diz Rasce, acenando na direção da Cidade Refeita.

As poucas ruas do esconderijo até a casa de Baston nunca pareceram mais longas. A distância se estende, e a bomba fica mais pesada a cada passo. Felizmente, Rasce oscila como um bêbado, então não atraem tanta atenção quanto poderiam. A olhos mortais, Rasce é apenas mais um estivador que já gastou o salário do dia. A olhos divinos.... bem, quem caralhos sabe?

Rasce murmura algo para si mesmo:

— Arre, é como se tivesse abelhas zumbindo dentro da minha cabeça. Uma agulha, rápido. Aço, para perfurar o crânio. Por aqui, não é? Lá embaixo? — Ele tenta sair cambaleando por uma rua lateral, mas Baston o impede.

— Não. É só me seguir.

— Escute. Ele me mostrou... nós machucamos as pessoas, Baston, quando queimamos os pátios. Não está certo. Aqui, eu trouxe isso para compensar. Pegue.

Rasce puxa uma bolsa de dentro de sua jaqueta, derrama o conteúdo nos paralelepípedos. Uma fortuna em ouro cai em torno dos pés de Baston. Rasce se abaixa desajeitado, como se suas articulações estivessem rígidas, os membros pesados. Move-se como um Homem de Pedra.

Baston o puxa para cima.

— Vamos! Deixe isso!

— Ele continua me mostrando os rostos deles! Miséria em cima de miséria e... como posso suportar? Ele não me deixa desviar o olhar. — Rasce avança para

as moedas novamente. Baston chuta o dinheiro para longe. Que as ruas encontrem um uso para o ouro do dragão. Ele segue arrastando Rasce para a frente.

— Precisamos ir — insiste ele. — As aranhas em breve chegarão.

A porta da frente está trancada. Karla ainda não deve estar em casa. Baston faz malabarismos com a bomba de um braço para o outro para poder pescar suas chaves. Há uma aranha duas ruas adiante, escolhendo seu caminho com graça silenciosa sobre os terraços, oito olhos brilhantes como luas. O que ela verá se olhar para Rasce?

Baston empurra o Ghierdana para dentro, joga a bomba no porta-guarda-chuva, fecha a porta e a tranca. Pressiona a testa contra ela, como se pudesse manter o mundo lá fora por pura força de vontade.

— Por que — pergunta Rasce — você tem uma coisa dessas? Mesmo em Guerdon, não achei que fosse normal carregar bombas desse tamanho. — Ele fala como se estivesse meio adormecido ou drogado.

— Não importa. — Baston agarra Rasce, empurra-o pelo pequeno corredor até a cozinha apertada. — O que você está fazendo aqui?

— Não sei. Eu acho que... acho que estou ficando louco, Baston. Minha cabeça está sendo esmagada por pedras pesadas. Eu vejo... eu vejo demais. — Rasce pressiona as palmas das mãos contra os olhos. — O que é isso?

— Você está tendo visões?

— Quem dera fosse só ver! — geme Rasce. — Eu consigo senti-los, conhecê-los. Eu vi o Homem de Sebo no telhado. Eu deveria ter morrido! Mas estou sobrevivendo enquanto outros morrem. Há uma mulher morrendo de fluxo na Cidade Refeita, Baston! Já está bem avançada para que haja cura, ela não consegue mais respirar. Eu sou o chocalhar em seus pulmões! Eu tenho o mesmo fedor dos lençóis sujos de mijo dela! E eu sei que o marido dela fugiu. Eu o vejo numa taverna da rua dos Santos! — Rasce cambaleia pela cozinha até a janela, olha pelo vidro encardido. — E é mais fácil aqui embaixo, porra! Lá em cima na Cidade Refeita... é como voar em meio a uma tempestade. Estou ficando louco. Me ajuda!

— O que você quer que eu faça?

— Ele conhece você! Peça a ele para parar!

Rasce brande sua adaga de dente de dragão, mas está desajeitado, seus membros rígidos como pedra, e a lâmina voa de sua mão. Escapa pela janela da cozinha, quebrando o vidro, e aterrissa no quintal do lado de fora. Baston recua; Rasce não reage. Sua boca se move, mas o único som que ele faz é o de pedra moendo.

Ele conhece você. Que deus conhece Baston? Ele nunca se ajoelhou para nenhum deles, nem mesmo nas igrejas dos Guardiões.

As nuvens no alto mudam e rolam, como se o céu fervesse. Relâmpagos, iluminam por um instante a sugestão de figuras titânicas nos céus. Do outro lado do Arroio, gritos de êxtase. O que quer que esteja acontecendo com Rasce ecoa no reino divino: eles estão chamando atenção.

Nos meses desde o Armistício, Baston testemunhou os deuses de Ishmere reivindicarem mais de um santo. A Aranha levou uma menina de seis anos na Alameda do Abatedouro. Sua mãe a colocou na cama com febre, e a criança acordou com oito olhos e sussurrando profecias, então os sacerdotes a levaram embora. O escolhido do Grande Umur era um mendigo, sem pernas e cego, que se empurrava pelos becos em um carrinho de mão... até que se levantou, erguido por mãos invisíveis, e olhou para a ralé abaixo com escárnio, seus olhos brilhando com relâmpagos, e falou com voz de trovão. Então *umurshixes* puxaram seu carrinho, transfigurado em carruagem de ouro.

Baston assistiu a ambas as transformações e aprendeu um truque com os sacerdotes que seguem os santos como gaivotas atrás de uma traineira. Diga o nome de um santo — seu nome mortal, seu verdadeiro nome — e isso os aterra, como uma corrente etérea retornando à terra. Mas não é uma certeza. Se um santo já tiver ido longe demais para se identificar mais com o deus do que seu eu mortal, não vai funcionar. Mas ali...

— Rasce — declara Baston em voz alta, praticamente proclamando o nome.
— Rasce dos Ghierdanas.

Nada. Nem mesmo uma contração. O nome do homem não tem influência sobre ele. Baston pensa por um momento e então tenta novamente, uma última vez.

— Escolhido do Dragão.

O título atinge Rasce como um golpe.

— Ah — diz Rasce —, assim é melhor.

E então cai no chão da cozinha de Baston, inconsciente.

Mastro está mais perto do reino mortal do que esteve em meses, mais perto ainda do que chegou com Cari. Mais perto do que esteve desde que morreu. Ele nunca ousou forçar assim, por medo de machucá-la... mas com Rasce ele está disposto a arriscar. A pressionar o peso psíquico de toda a Cidade Refeita contra o cérebro mortal do Ghierdana. Rasce está no exato limite da influência de Mastro, fora dos limites da Cidade Refeita propriamente dita, mas isso de certa forma facilita.

Toda a mente de Mastro, toda a sua atenção, seus fios divididos de pensamento todos esticados numa única direção, como as ruas de uma cidade reunidas em uma encruzilhada, em uma única ponte...

Mas a ponte se quebra. A âncora que prende a consciência se despedaça. Ele está caindo de novo, mergulhando no esquecimento. A mente de Mastro tenta se agarrar a Rasce, a qualquer coisa, mas não adianta. Ele novamente é cortado do reino mortal.

Há milagres na Cidade Refeita quando Mastro cai, espasmos de magia selvagem. Nos túneis abaixo, as passagens abrem ou fecham espontaneamente, como um moribundo perdendo o controle dos intestinos. Torres tremem e convulsionam. Velhas lembranças, moldadas em pedra, brotam sorradeiras das paredes: uma estatuária enigmática espontânea, retratando momentos dos pensamentos de Mastro, antigos e novos. Ao longo da rua das Sete Conchas, a muralha marinha desmorona, fazendo com que pedaços de pedra caiam com estardalhaço nas águas abaixo. Uma criança nos Jardins do Armistício desmaia, espumando pela boca e recitando excertos dos escritos de Idge.

Eles soam o alarme no quartel lyrixiano. Soldados correm para seus postos de guarda, vestindo apressadamente o equipamento de proteção que puderem contra o ataque divino: talismãs, relíquias sagradas das divindades lyrixianas, armaduras atravessadas por hastes de amortecimento etéricas. Armas e espadas na mão, eles olham para a noite afora, sem saber ao certo se estão sob ataque. Os dragões dos Ghierdanas urram em alarme e alçam voo, batendo asas ao redor das torres da Cidade Refeita feito corvos assustados.

Mastro cai fora do tempo. Acima dele, Cari está congelada em um beiral, capturada pelo feitiço do professor Ongent, e ele está caindo. Ele está no porto, salvando a última bomba divina dos destroços do *Grande Represália*, e ele está caindo em águas escuras. Cari se afoga também, enchendo os pulmões de água fervente.

E então: uma conexão novamente.

Penetrando sua consciência como a ponta de aço de uma agulha de alkahest.

Uma dor quente, doce como o mel.

Ele é ele mesmo de novo, coerente outra vez. Das alturas das torres, Mastro olha para Guerdon lá embaixo. Toda a sua atenção voltada para um ponto único. Ele olha através das ruas familiares do Arroio, o padrão delas mais familiar para ele do que as costas da própria mão morta e despedaçada, mais constante do que as escamas e crostas da peste que comeu sua carne. Ele vê um pequeno quintal nos fundos de uma casa perto das docas. A casa de Baston.

Ele perdeu horas. A noite avançou.

Rasce surge no quintal pela porta da cozinha. O Ghierdana levanta a cabeça para observar a Cidade Refeita no horizonte, olhando direto para Mastro, há reconhecimento em seu olhar.

— Mastro Idgeson, eu presumo — sussurra ele, mas as palavras ecoam por todas as ruas e becos da Cidade Refeita.

Rasce atravessa o pequeno quintal e vidro quebra sob as solas das botas emprestadas. Procura nos escombros e encontra sua adaga de dente de dragão. Ele a segura, apontando a lâmina para a cidade distante, e de alguma forma não é uma ameaça totalmente absurda. O pensamento de ser cortado aterroriza Mastro. Ele não tem certeza se consegue sobreviver a outra dissolução sem enlouquecer.

Sim.

Rasce olha de relance para a janela da cozinha e assente. Baston sai da casa, quase timidamente, sem ousar acreditar.

— Eu conheço você. Baston me falou muito a seu respeito e de Carillon Thay. Meu tio também: ele me contou muito sobre Guerdon, lá em casa. Outras coisas, você me mostrou. E você me ajudou na marginal Cintilante, sim? Me diga, o que você é? Um fantasma? Um deus?

Honestamente, não sei.

— Na verdade, pouco importa. Podemos ser amigos, mas você não vai me *usar*. Eu não sou um vaso vazio para você encher. Entenda uma coisa: eu sou um príncipe dos Ghierdanas, Escolhido do Dragão. Cidades queimam ao meu comando, sim?

Eu ajudo você, diz Mastro, se você me ajudar. Uma parceria.

Rasce considera.

— Entre meus primos, apenas um pode ser Escolhido do Dragão. Cada um de nós luta sozinho para ganhar o favorecimento do tio-avô. Eu sou Escolhido, e por isso não tenho pares. Como poderia aceitar ter um parceiro?

Um amigo, então.

— Amigos podem se mostrar falsos. Eu sei o que Carillon Thay fez com meu tio Artolo... com sua ajuda, certo? — O sorriso de Rasce é visível por toda a cidade para o Mastro. — Mas os dragões estão aqui agora. Em breve, meu tio-avô retornará. É melhor para todos nós... Para você, para mim, para esta cidade, se ele estiver satisfeito com o meu progresso quando chegar.

Os ishmerianos estão a caminho. Você está cercado. Mastro consegue ver algumas das forças ishmerianas se aproximando da casa: aranhas fantasmagóricas deslizam sobre os telhados, criaturas de nuvens nadam em direção a Rasce, santos e soldados nas ruas. Outras forças que percebe com sentidos para os quais ele não tem palavras mortais: o julgamento do Grande Umur se formando, a Aranha do

Destino tecendo uma teia invisível para pegar os ladrões desafortunados. *Você tem que fugir.*

— Bem, então — diz Rasce — vamos colocar você à prova. Faça por mim o que fez por Carillon Thay. Molde a pedra.

Eu tinha mais poder antigamente. Mastro ainda se sente fraco como uma teia de aranha. Só falar com Rasce àquela distância é pesado demais para ele. Ter Rasce como foco ajuda, mas ainda é um esforço. Sua mente está espalhada por toda a Cidade Refeita, então seus pensamentos chegam como peregrinos de pés doloridos, tropeçando enquanto marcham. *Vou tentar.*

— Faça mais do que tentar, espírito, ou estaremos ambos perdidos. — Rasce se abaixa e volta para dentro da casa, chamando Baston. Os santos estão quase à porta.

As fronteiras da Cidade Refeita não estão claramente desenhadas. Nas bordas, as duas cidades — Nova e Velha — se entrelaçam. Edifícios metade feitos de madeira e tijolo, fundido com pedra gerada por milagres. Pontes e passarelas como filigrana de mármore, saltando acima das ruas antigas.

E assim na terra como no céu. Sob a Cidade Refeita há muitos quilômetros de túneis e passagens, e algumas dessas vias também se conectam a antigas trilhas de carniçais e túneis de contrabandistas sob o Arroio.

Agora, Mastro coloca o que resta de sua força num desses. A pedra amolece, como os tendões de um Homem de Pedra sob uma aplicação de alkahest. Ela derrete, flui, se forma novamente, se refaz segundo a vontade de Mastro. O túnel se torna uma serpente, cavando a terra, procurando a superfície. No interior, o piso se remodela em uma escada. A boca do túnel rompe, emergindo do chão no quintal de Baston.

Os dois ladrões descem as escadas com tanta pressa que quase caem no túnel. Baston está carregando duas sacolas grandes, tudo o que conseguiu tirar de casa com tão pouca antecedência. Rasce leva somente a adaga.

O esforço de conjurar o túnel esgota Mastro. Ele evoca uma imagem da rota através dos túneis mais profundos e passa a informação a Rasce. Ele também envia um aviso: está fraco demais para fechar a boca do túnel. O caminho permanecerá aberto no quintal de Baston, o sinal mais claro possível da rota de fuga dos ladrões. *Eles vão seguir vocês.*

— Isso — diz Rasce, rindo ao descer as escadas — não deve ser um problema.

De volta à superfície, uma agente da Aranha do Destino é a primeira a chegar. Uma assassina, enviada pelo culto para lidar com sabotadores e traidores. Sua lâmina fina goteja com o Veneno Inegável. Atrás dela, seu aglomerado de *umurshixes*, aranhas, seguidores de um deus ou de outro, todos ansiosos para

punir qualquer santo intruso que violou a santidade do Bairro dos Templos. A assassina estende a mão e vira lentamente a maçaneta da porta da frente, imaginando um ataque. Imaginando o martírio.

Ela, no entanto, não imagina o gatilho de detonação para a carga de cerco que está logo na entrada.

Por um instante, um novo sol floresce na rua.

CAPÍTULO TREZE



s dias passam, caindo um a um atrás do flanco da Rocha de Ilbarin.

Hawse insiste que eles precisam tomar cuidado para evitar mudanças repentinas que possam chamar a atenção. Ele é ainda mais insistente para que Cari não deixe o *Rose* de jeito nenhum. Assim, por alguns dias, Hawse passa seu tempo no templo do Senhor das Águas, cantando suas orações simples, e Cari fica deitada em seu beliche na cabine da frente, ruminando. Ela diz a si mesma que precisa de tempo para se curar, que alguns dias de atraso não são muita coisa se comparados aos meses que já desperdiçou, e é verdade, mas, ainda assim, cada parte de sua alma clama por ação.

Ela encontra as ferramentas de carpintaria do navio e se ocupa com elas. Conserta os buracos no teto da cabine, rasgados por garras de dragão. Repara os degraus quebrados que vão dar na escuridão do porão. Vaga pelo pequeno país em que habita agora, a parte do convés que não pode ser vista por olhos hostis na praia, e procura coisas para fazer.

Ela perdeu sua faca, então pega emprestada a velha espada de Hawse e pratica com ela, embora a arma seja pesada para alguém do tamanho dela. Cari nunca teve nenhum treinamento formal em luta, a não ser o que aprendeu nos becos e nas docas. Seus instintos ainda estão desligados, ela descobre. Quando era a Santa das Facas, Mastro poderia milagrosamente tirar os ferimentos dela e dele mesmo e transferi-los à Cidade Refeita, protegendo-a de danos. Isso a deixava ser tão

imprudente quanto desejasse, rápida e selvagem, com uma abordagem concentrada unicamente em cortar e esfaquear com a lâmina afiada, em ferir o inimigo. Agora, ela também precisa pensar em autopreservação. Cada movimento a faz sentir dor, lembrando-a do que perdeu. Ela se imagina fazendo Mastro rir com sua falta de jeito com a espada, e esse pensamento também dói.

Cari lê, o que antes era algo que só fazia em casos de extrema necessidade. Não a porra do livro, claro, já que ele está escondido onde quer que o capitão o tenha enfiado, longe dos olhos de Dol Martaine. Em vez disso, ela lê textos religiosos encharcados e semidestruídos de um templo do Senhor das Águas. Faltam pedaços, as páginas estão coladas umas nas outras, as palavras se tornam uma maçaroca de papel e tinta, então lê-los é ouvir os delírios de um deus louco. Ainda assim, ela lê, porque é melhor do que ficar sentada ali no escuro, ouvindo os Bythos baterem no casco.

Os Bythos surgem todas as noites, saindo da arrebentação e marchando escuridão afora. Costumam desfilar pelas ruas de Ushket ou tentar subir trôpegos a encosta da Rocha — são escaladores absurdamente desajeitados e não vão muito longe —, mas, às vezes, eles se reúnem ao redor do *Rose*, lamentando e borbulhando num estranho eco das orações do capitão. Cari aprende a distinguir um do outro por suas marcas. A porção peixe das criaturas sempre permanece a mesma, mas os cadáveres humanos apodrecidos que os carregam em terra mudam, embora estejam todos tão inchados e parcialmente comidos que é difícil ter certeza. Os restos descartados chegam ao longo da costa a partir do *Rose*, e alguns abutres da montanha os bicam, gritando com raiva para o mar desconhecido.

Os Bythos vagam por aí, sem rumo, depois voltam para as águas. Ela tem certeza de que são psicopompos, como os carniçais de Guerdon ou os pássaros sagrados da Mãe Nuvem. Deveriam recolher os recém-falecidos e levar seu resíduo potente, os restos de cadáver da alma, para os deuses. Mas agora de que servem?

O capitão Hawse faz expedições experimentais para Ushket. Explorando cuidadosamente a cidade, planejando sua rota, fazendo contatos, esperando por noites sem lua. Como se ela fosse uma carga importante que ele tenta contrabandear debaixo do nariz das patrulhas alfandegárias.

Cari implora por permissão para ir à cidade com Hawse, mas ele balança a cabeça em negativa. Todo mundo sabe que o velho eremita louco do naufrágio vive sozinho, então ele vai sozinho. Ele leva uma cesta de peixes para o comércio. Sem os presentes dos Bythos, ele e Cari logo morreriam de fome, pois não há muita comida à venda em Ushket... a menos que tenha conexões com os

Ghierdanas, é claro.

Cada vez que o capitão vai, Cari passa horas curvada sobre a amurada, observando a margem vazia à espera dele. Os carrinhos passam sob a supervisão de uma guarda armada, levando comida e mantimentos da fazenda da montanha ou barris daquele lodo brilhante. Pelo que Hawse diz, Cari imagina que os barris venham do campo de trabalho do outro lado da ilha. Estão fazendo algum tipo de trabalho alquímico lá perto das ruínas da cidade submersa. A única maneira de deixar a ilha é através dos Ghierdanas. Quer sair? Então pague. Não pode pagar? Então trabalhe para os Ghierdanas até poder pagar a passagem. Ilbarin é uma terra de cadáveres. Ninguém quer ficar ali, exceto talvez o capitão Hawse com sua estranha vigília para o Senhor das Águas.

Ela o confronta sobre isso uma manhã, depois de uma noite sem dormir perdida em pensamento.

— Capitão... Você disse que houve uma tempestade quando Ishmere atacou e que o Senhor das Águas tirou o *Rose* dela. É por isso que acha que está em dívida com ele, certo?

— Eu pedi ao Senhor das Águas para salvar a mim e minha tripulação, e nós fomos salvos.

— Certo. Mas... o navio estava seguro então, não estava? Houve um momento entre Ilbarin ser fodida por Krakens, e os bastardos Ghierdanas surgirem com seus dragões e encalharem o *Rose* no qual você poderia simplesmente ter navegado para longe, não é?

— Eu poderia ter fugido, mas escolhi não fugir. Ou escolheram por mim. É loucura, eu digo, negar os deuses.

— Negar a eles... o quê? Negue a eles o que você deve, é isso?

Hawse balança a cabeça. Quando volta a falar, é de forma lenta e deliberada, como se cada palavra fosse laboriosamente enrolada ao redor do cabrestante de sua mente.

— Acho que nós não... admitimos, como deveríamos, que somos... destroços flutuando nas ondas. Tudo o que somos, tudo o que pensamos, é moldado pelos deuses. Por todos os deuses, sempre nos soprando de um lado para o outro. — Ele olha por cima da mesa para Cari, franzindo a testa. — Você me disse isso quando a deusa da guerra Pesh foi destruída...

— Quando eu a matei, porra.

— Não fica bem em você esse palavreado impróprio — murmura ele, e depois continua: — Quando você matou Pesh, o povo de Ishmere se esqueceu de como fazer guerra.

— Mais ou menos.

Uma onda quebra ruidosamente na popa do navio, e o barulho repentino a assusta. Ela não consegue ouvir os gritos dos pássaros na costa também, embora consiga ouvir um som de raspar e arranhar no teto da cabine. Não consegue afastar a sensação de que algo os escuta, uma espécie de formigamento na alma.

— Depois que atingi Pesh com a bomba divina, os ishmerianos ficaram confusos. Eles ainda podiam lutar, mas era como se tivessem levado uma pancada na cabeça.

— Foi assim em toda parte. Pesh era a guerra. Ela estava em cada campo de batalha, no coração de cada soldado.

— Cada soldado ishmérico. — Cari empurra a própria tigela para longe, sentindo-se indisposta.

— Cada soldado — repete Hawse. Ele mergulha a colher nos restos de seu ensopado, deixa cair pedaços de peixe de volta no mingau salgado. Observa as pequenas gotas de gordura que respingam na mesa, como um augúrio. — Alguns mais que outros. Um... modo de guerra, de pensar sobre a guerra, morreu pelas suas mãos. — Ele respira fundo. — Quando eu navegava, eu era mais... não, não existe “eu”. Esta... concha mortal... — Ele gesticula para o próprio corpo — Era habitada mais por um aspecto do Senhor das Águas do que qualquer outro deus. Quando eu negociava nos portos das cidades mercantes, eu não era mais Bendito Bol, então? Quando eu contrabandeava e roubava, eu não era a Aranha do Destino? Essa coisa que eu chamo de minha mente, o que ela é senão um... Um cata-vento para os deuses?

A voz de Hawse estremece com o esforço de articulação, como se ele tivesse que usar todo o seu corpo para forçar as palavras a saírem. Ombros, mãos, barriga, tudo trabalhando. Algo sobre seus movimentos fazem Cari pensar num homem atravessando águas turbulentas, tentando voltar para a praia para contar a ela o que viu nas profundezas.

— Merda divina — retruca Carillon.

Ela não ouviu exatamente essa mesma filosofia antes, mas ouviu variantes. Safidistas em Guerdon, tentando martelar suas almas em perfeito alinhamento com os deuses. Místicos que murmuram que o mundo físico é uma ilusão, que tudo o que importa é o reino invisível e etéreo dos deuses.

— Não. O Senhor das Águas me preencheu naquele dia. Eu O vi. Eu fui Ele. Eu sou Ele, eu rezo. O que é tempo para os deuses?

— Merda divina — diz Cari novamente. Ela está prestes a dizer mais. Está prestes a condenar o fatalismo de Hawse, dizer que tudo isso não significa nada, que culpar os deuses é apenas a desculpa de um covarde. Mas de repente seu estômago entra em erupção, todo o conteúdo jorrando da boca em um fluxo

ardente. Um terror irracional toma conta dela, uma onda cai sobre todas as paredes que ela construiu ao redor de si mesma. *Não é verdade. As pessoas são mais do que marionetes para os deuses.*

Ela tomba de joelhos, tremendo.

No vazio que se segue ao vômito, Cari encontra um pensamento horrível. Se Hawse tiver razão, se os mortais não são nada além de vasos ambulantes para os pensamentos perdidos de deuses desencarnados, então o que é Carillon? Ela foi feita para canalizar os pensamentos dos Deuses de Ferro Negro, para ser a santa deles, o arauto deles. Deuses monstruosos, assassinos, cheios de ódio e fome. Máquinas de tortura, grandes pesos de ferro sufocando a respiração do mundo.

Mas Cari fugiu de casa, fugiu para o *Rose*, porque os Deuses de Ferro Negro a chamaram. Eles a chamaram. O que não é o mesmo do que eles *serem* ela. Ela não é um eco encarnado de um monstro, uma marionete sem livre-arbítrio. Ela se recusa a acreditar nisso. Tem que haver algo dentro dela que não brote dos Deuses de Ferro Negro ou de quaisquer outras divindades, e que não tenha sido feito pela feitiçaria de seu avô. Tem que haver algum núcleo interno que seja exclusivamente dela.

Tem certeza?, pergunta uma voz cruel dentro dela, e naquele momento Cari não sabe se a voz é uma parte de sua mente ou se está vindo de fora, ou sequer se existe algo que seja ela afinal, e não apenas a Guerra dos Deuses em miniatura dentro de um crânio mortal. *O Ratazana foi possuído por um semideus carníçal e tentou matar você. Seu amigo tentou matar você. Você viu santos canalizarem os deuses, falarem pelos deuses. Silva canalizou os Deuses Guardados, e eles tentaram matar você também. Você viu deuses intervirem de grandes maneiras. Por que não interviriam de pequenas? E se você não existir, e tudo não passar dos deuses jogando para cá e para lá? E se você nunca se libertar dos Deuses de Ferro Negro porque eles são você?*

Ela se recusa a acreditar, rejeita o pensamento tóxico. Mastro, ela pensa, é o contra-argumento. Mastro refuta tudo. Seu amigo não é um deus. Ela o viu viver como um mortal, o viu lutar com os fardos gêmeos de sua doença e legado. Mastro Idgeson, para sempre o filho do grande Idge, o homem que deveria reconstruir a cidade. Quando Mastro fala com ela em sua mente, ele não a está controlando.

E se esse mesmo pensamento que você está tendo agora for apenas um puto de um deus enganador fodendo com você?, pensa ela.

As mãos velhas e ásperas de Hawse seguram os cotovelos de Cari, ajudando-a a se sentar.

— Arre... — murmura ele, contornando a poça de vômito.

— Desculpe. — Ela força um sorriso. — Se você quer ter esse tipo de conversa filosófica profunda comigo, eu preciso ficar bêbada primeiro.

— Não tem importância, e eu não sou filósofo. Só digo o que penso... Arre... Eu digo o que parece verdade. — Ele limpa o queixo dela com um pano. — Quando você subiu a bordo pela primeira vez, vomitava em tudo quanto era lugar. Isto aqui não é nada em comparação. — Ele se inclina para limpar a bagunça no chão.

— Deixa que eu limpo. — Ela pega o pano com ele, e ele se senta pesadamente, soltando um gemido. Cari esfrega e enxuga, limpa as tábuas desgastadas, cavando as lacunas entre elas para apagar qualquer vestígio do pensamento. — Eu devia ir embora — diz ela depois de alguns minutos. — Estou colocando você em perigo aqui. Martaine ou algum outro Ghierdana podem aparecer.

— Fique. Me dê mais tempo. — Há um quê melancólico em sua voz que ela não ouviu antes, mas, quando Cari ergue a cabeça, o rosto de Hawse permanece inalterado, tão impassível e desgastado pela ação do tempo quanto uma carranca de proa. — Eu disse a você, o Senhor das Águas a guiou até aqui, e Ele tem um plano para você.

— Mas se... se você estiver certo, e todos nós somos apenas receptáculos para os pensamentos dispersos de deuses, e você está especialmente sintonizado com o Senhor das Águas...

— Seu último sacerdote — diz Hawse calmamente.

— ...então você está canalizando um deus quebrado! Você é como os Bythos, apenas se debatendo ao acaso. — Ela quer ficar com raiva, mas descobre que está assustada e preocupada, e não apenas por ela mesma ou por Mastro. Ela desaba aos pés de Hawse.

Hawse segura as mãos dela.

— Eu sei. Este pensamento também está em mim. Mas eu acredito que eu sou... como um farol. Eu guiarei o Senhor das Águas de volta para casa.

A sacerdotisa ishmérica senta-se como uma mendiga na porta do palácio do prefeito em Ushket. Suas vestes verde-mar estão manchadas pela lama avermelhada da Rocha e encharcadas de água salgada. Seus dedos longos estão tão inchados que os anéis de ouro e pedras preciosas que usa neles quase se perdem na carne pálida e azulada. Seu rosto, no entanto, é algo que não tem idade, mas tem muito orgulho, uma estátua do templo que ganhou vida.

— As bênçãos dos deuses recaiam sobre você — diz ela quando Artolo emerge

do portão principal.

— Fodam-se seus deuses. O que você quer?

Ishmere pode estar em desordem, mas o Reino Sagrado ainda é um inimigo. Artolo se lembra de ficar sentado na vila em Lyrix. Lá fora, Rasce, Vyr e os outros jovens se preparando para defender a ilha contra invasores, espadas faiscando ao sol. Lorenza e suas irmãs arrumando suprimentos para um cerco. Artolo no meio de tudo, sentado perto do fogo como um velho, inútil e quebrado.

A invasão nunca veio. Ishmere atacou Guerdon e afundou lá.

A sacerdotisa se levanta, apoiando-se em seu cajado. Amuletos pendem dele, representando os deuses do Reino Sagrado. Grande Umur, Pintor de Fumaça, Kraken, Aranha do Destino. E a Rainha-Leão, embora esse amuleto esteja queimado e rachado.

— Posso entrar?

Artolo se dirige a um dos guardas.

— Quando foi que ela apareceu?

— Ao amanhecer, senhor. Ela disse que só falaria com o senhor.

— Ela veio sozinha?

— Sim, senhor. Mas não de navio. Eu... Eu acho que ela veio caminhando, sobre o oceano.

— Meu nome é Damala. Posso entrar? — repete ela.

Artolo grunhe, e eles passam pelos altos portões verdes do palácio e vão dar em um pátio interno. Suas botas de aço raspam a lama do elaborado mosaico embutido no chão, revelando vislumbres de beleza perdida. Dois Eshdanas seguem logo atrás, prontos para derrubar a sacerdotisa se ela invocar qualquer poder divino. Ali não existe Armistício, não existe trégua entre Lyrix e Ishmere. Não que uma trégua dessas fosse amarrar as mãos dos Ghierdanas: filhos do dragão andam onde querem, tomam o que desejam.

— Eu sonhei com este lugar — murmura Damala —, quando meus deuses conquistaram Ilbarin.

— Vocês perderam — dispara Artolo. — Vocês não conseguiram manter a ilha. Ela é minha agora.

— A parte mortal dela. Os deuses desta terra estão quebrados, e não desafiam mais o Reino Sagrado. Sem oferendas, eles se desvanecerão, impelidos diante de nós como fantasmas vazios. Seus pequenos deuses em Lyrix também cairão diante de nós, com o tempo. — Ela precisa forçar as últimas palavras, como se ficassem grudadas em sua papada. É verdade, então: os ishmerianos mal conseguem conceber a guerra desde a morte da Rainha-Leão.

— Se você veio aqui para me ameaçar, desperdiçou uma jornada.

— Eu venho barganhar, não ameaçar. Você terá a assassina. Aquela que deflagrou a arma matadora de deuses. Carillon Thay.

Artolo cerra o maxilar.

— Quem diz isso?

— A Aranha do Destino. Ela previu isso. Ela viu você estrangular a vida dela com suas próprias mãos. Eu tenho seguido os sinais postos à minha frente, lido presságios que me foram dados. Os deuses decretaram seu destino, e eles o pronunciaram, eu ouvi.

— As profecias de seus deuses não valem merda nenhuma. — Artolo arranca sua luva direita, levanta a mão mutilada diante da sacerdotisa para que ela possa ver os tocos de seus dedos. Os dedos fantasmas brilham, mas não são dele. — Como eu estrangularia alguém com estas mãos?

A sacerdotisa agarra as mãos de Artolo.

— Nossos propósitos estão alinhados. Ambos temos sede de vingança! Seu corpo mortal está ferido, assim como a alma do meu panteão! A morte dela será uma oferta e um memorial à bendita Pesh! Rainha-Leão, deusa da guerra, deusa da caça, assassina sagrada...

Artolo puxa a mão para trás e dá um soco na cara da velha. Ela cai toda esparramada na terra, sangue espirrando da bochecha cortada. Como ela ousa tocá-lo! Como ela ousa lembrá-lo de suas feridas!

— Isso é o que eu penso de seus deuses e suas profecias. Fodam-se seus deuses.

— Você blasfemou contra o Reino Sagrado — diz a sacerdotisa, colando a mão na bochecha. — E haverá um preço. Mas isso não muda nada. Seu destino é nosso.

Ele poderia matá-la. Foda-se a profecia dela: é a vida *dela* que está nas mãos dele.

— Tirem tudo dela — ordena ele.

Um dos Eshdanas hesita, sem nenhuma vontade de pôr as mãos numa sacerdotisa, mas os outros caem sobre a velha avidamente. Eles arrancam as ricas vestes de Damala, pegam seu cajado, arrancam os anéis de seus dedos. Os tesouros dela estão empilhados a seus pés.

— Tudo isso — diz Artolo — pertence ao dragão.

Damala se levanta trôpega.

— Os deuses me enviaram.

— Botem ela para fora.

De alguma forma — despojada de sua elegância, ensanguentada e suja de lama — Damala conserva uma serenidade enfurecedora mesmo quando os guardas a jogam de volta nas ruas lamacentas. Uma confiança nascida do

conhecimento de que forças maiores a vigiam.

Artolo teve isso uma vez, quando foi Escolhido.

Artolo terá isso novamente, ele jura.

O capitão volta a sair, arrastando-se pela lama, em direção à cidade. Os Bythos se aglomeram ao redor dele, puxando seu casaco, e ele espera pacientemente até que a curiosidade deles se esgote antes de continuar. Cari passa o dia montando seu equipamento, reembalando as coisas na bolsa. Aquele filho da puta do Martaine pegou o dinheiro e a arma dela, e a porra do livro ainda está no esconderijo do capitão. Leva apenas alguns minutos para juntar o restante.

Então, ela faz isso de novo.

E de novo.

Ela está bem o suficiente para viajar. Não pode esperar mais, não pode permanecer paciente com a abordagem lenta e cuidadosa de Hawse. Assim que o capitão voltar para buscar o livro para ela, Cari vai. Esgueirar-se em Ushket na escuridão, entrar de clandestina num dos navios Ghierdanas. Que se foda, talvez ela tenha que recuar um pouco, mas logo estará a caminho de Khebesh novamente. Hawse estará mais seguro quando ela partir.

Cari pega o amuleto de sua mãe. Segura-o firme nas mãos. Lembra-se de uma tarde, muito tempo atrás, em Guerdon. Ela tinha cinco anos, seis talvez. Alguns meses depois de a família Thay ser assassinada e ter a mansão atacada por assaltantes desconhecidos. Ela sabe agora que foi a Igreja dos Guardiões que executou sua família odiosa, mas, naquela época, não fazia a menor ideia de que alguma coisa tinha dado errado. Era apenas uma visita ao campo, à casa da tia, que durou para sempre.

Tia Silva levou Cari e a prima Eladora de volta para Guerdon. Silva tinha negócios na cidade, reuniões com advogados e a guarda, conversas sobre de testamentos e heranças, então deixou Eladora e Cari brincando no Parque Meredyke, sob a supervisão do marido, Wern. Foi fácil escapar de Wern, e Cari saiu correndo para as árvores emaranhadas no lado norte do parque, com Eladora logo atrás, a passos lentos e indecisos, olhando seu pai não notar que havia ficado para trás, mas ainda tentando manter Cari à vista.

Havia uma árvore, um carvalho retorcido, perfeito para escalar. Na lembrança dela, era alto como uma torre de igreja. Cari o escalou, rindo, embriagada pelo imediatismo do desafio, o risco transformado em certeza quando seus dedos se fecharam em torno do próximo galho e seus pés descalços encontraram pontos de apoio. Ela se lembra de empurrar a cabeça por uma brecha nas folhas, para ver a

cidade — e então de repente, um terror irracional e a impressão confusa de que a árvore estava tentando comê-la. Ela caiu, gritando, arranhando-se, enquanto grandes forças invisíveis saíam do céu, saíam da escuridão, saíam de dentro dela para agarrá-la e levá-la embora.

E mesmo depois que tia Silva terminou seus negócios, mesmo quando já estavam na carruagem e a cidade diminuía atrás deles, Cari ainda podia sentir mãos invisíveis em sua garganta, na base de seu crânio. Reivindicando-a.

Ela abre o fecho do amuleto e o coloca em volta do pescoço, sem prendê-lo.

Mastro, você está...

Deixa-o cair como se estivesse envenenado.

Cari está sendo tola. Mastro está a meio mundo de distância e não pode ajudá-la. Não pode alcançá-la.

Ela tem que chegar a Khebesh. Ele é quem precisa ser salvo.

O capitão está atrasado. Ele perde as orações da maré vazante. As estrelas surgem acima da Rocha, e ele ainda não voltou.

Cari desce para o santuário sem luz, apenas pela possibilidade de ela, de alguma forma, não tê-lo visto retornando pela encosta lamacenta, mas o porão está vazio. Há aquela sensação de novo, uma sensação fraca e distante de pressão, que a faz se lembrar de um cachorro rosnando quando outro animal invade seu território. Um deus rosnando... mas nada acontece quando ela passa a mão pela pedra azul do altar.

As escadas da frente rangem.

Não é o capitão.

Ela se move pelas águas o mais silenciosamente que pode e sobe pelo porão de popa para a proa. Mal consegue ver o intruso, uma forma mais escura nas sombras. Ele é grande, mas se move sem fazer barulho. Um saco pesado jogado às costas enquanto vai até a escada.

Merda, ela está sem sua faca, mas há um pé de cabra velho à mão. Cari se esgueira e...

... o intruso bate a cabeça numa viga baixa, do jeito que sempre fez.

— Adro! — grita Cari, e o abraça.

Eles se sentam na cabine de proa, e Cari acende o lampião para dar uma olhada melhor em seu velho amigo. Adro era o coração da tripulação quando ela navegava com eles, seu amigo mais próximo. Eles foram uma dupla de adoráveis

patifes, tratavam o contrabando e o roubo como um grande jogo, fugiam e exploravam cada porto. Os deuses protegem os tolos, o capitão sempre dizia a respeito deles.

— O capitão vai voltar logo — diz Adro. — Era melhor chegarmos separadamente, caso alguém estivesse vigiando, então eu vim na frente. E olha, eu trouxe vinho.

O vinho é pavoroso, mas não importa.

— Olhe só você! — ri Adro, cutucando o bíceps de Cari. — Você está parecendo uma mercenária Guerdonesa! Eu estava esperando você fugir pra casa da sua tia rica e depois levar a gente junto.

— Quem me dera ter feito isso. — O pensamento de uma tripulação de contrabandistas vagabundeando pela cozinha da tia Silva em Wheldacre é delicioso. — Ela teria odiado você. Teria sido glorioso.

— Ah, as tias me amam — diz Adro. — Mas, Cari, se você não voltou pra casa, pra onde foi? O que aconteceu com você?

— Deuses inferiores — diz Cari. Como ela poderia resumir suas experiências desde que deixara o *Rose*? Como falar sobre as revelações a respeito de sua família, dos Deuses de Ferro Negro, Mastro e Ratazana, tudo o que aconteceu? O Milagre das Sarjetas. A guerra. — Essas merdas de magia.

— Não precisa dizer mais nada. — Adro ergue o copo. — Já tivemos muito disso aqui embaixo também. Estamos melhor sem. Sinto falta dos dias em que podíamos olhar para alguma cidade como Ul-Taen — diz ele, imitando a voz portentosa de algum contador de épicos — Vede! Com seus zigurates escalonados, o lendário submundo dos espectrais filhos da tumba, os feiticeiros em seus jarros, e coisas sombrias na cidade, e dizer “ah, que se foda” e navegar para outra parte.

Ele faz uma careta com o gosto do vinho.

— Lembra daquela vez em Jashan, quando ficamos bêbados com vinho-de-poetas?

— Nós escrevemos uma peça.

— Nós *pensamos* que escrevemos uma peça! — diz ele, rindo. — Rabiscamos três páginas de bobagens e então invadimos um teatro e fizemos aqueles pobres atores de reféns! O que foi que você falou mesmo?

— “Ou vocês derramam seus corações no palco, ou derramo eu.” — Cari cita seu eu mais jovem. — Nós éramos idiotas naquela época, Adro. E o capitão ficou possesso.

— Ah, ele deveria ter escutado a gente e levado a carga para contrabando. Aí não teríamos precisado beber as provas.

Sua lembrança de Adro e a realidade dele entram e saem de foco. Ele parece praticamente o mesmo, então é fácil ignorar os anos intermediários e voltar à sua antiga camaradagem. Mas isso não é exatamente real: ambos estariam desempenhando um papel, desempenhando o papel de seus eus mais jovens, fingindo que nada mudou. É tão tentador voltar a esse tempo mais simples.

Cari luta contra isso.

— Então por que você ficou aqui? Eu perguntei ao capitão hoje cedo, e ele falou sobre deuses sem dar uma resposta clara.

Adro esvazia seu copo.

— Não é como se a gente tivesse decidido ficar neste buraco de merda. Não foi uma coisa, foram muitas coisinhas. O capitão estava com a pulga atrás da orelha com relação ao Senhor das Águas, e você ouviu ele pregar. O *Rose* passou bem pela tempestade, mas ainda precisava de muito trabalho antes de podermos confiar que passaria bem pelo Mar do Meio. E todo o resto também estava uma bagunça: Ilbarin submersa, as pessoas rastejando por toda a Rocha, procurando um lugar para se esconder. Sacerdotes loucos mandando todos se jogarem de penhascos. Todos nós pensávamos que o Reino Sagrado voltaria a qualquer momento. — Ele se remexe agora, incapaz de ficar parado. — Os homens do prefeito desceram e apreenderam todos os navios, mas não sabiam o que fazer com eles. Um dia, o plano foi evacuar todos para os Califados. Então correu o boato de que eles precisavam de todos os navios para trazer comida e outras coisas, ou iriam invadir a Boca da Serpente. Foi bem ruim, Cari. As pessoas estavam dando vivas nas ruas quando os Ghierdanas apareceram e assumiram o comando.

Ele se senta, respirando pesadamente. Então olha para ela e sorri.

— E... o capitão te falou de Ren?

— Ren?

— Estou casado agora, Cari. Temos uma menininha também. E, deuses, eu nunca tive tanto medo. Ren estava em Ilbarin, sabe, quando os deuses vieram. Nos separamos na invasão, e demorei meses para encontrar ele e Ama, mas eles conseguiram. Os dois estão bem. Eu encontrei eles de novo. O capitão diz que foi um milagre. Mas, quando eu encontrei eles, os Ghierdanas tinham assumido o controle do porto. Você só pode partir se pagar o pedágio deles, e não podíamos pagar. Não para Ren, eu e Ama.

Dol Martaine, seu filho da puta.

Se ela ainda tivesse dinheiro, ela o daria para Adro sem hesitar.

Adro volta a encher o copo dele, enche o dela.

— Eu gostaria que você pudesse ir vê-los. Você ia gostar do Ren. Ele é um

bom homem.

É muito tentador.

— Eu tenho que chegar a Khebesh. Preciso.

— Foi o que o capitão disse. Mas o mais importante é que você precisa ver o que o capitão tem. — Ele sorri. — A última carne de porco em Ilbarin, aposto. Quem dá a mínima para amigos perdidos há muito tempo? Estou aqui para comer!

O capitão Hawse chega, subindo a escada com esforço, carregado de pacotes.

— Cães preguiçosos — brinca ele. — Não tem fogo na cozinha? Não tem mesa montada? Eu deveria chicotear vocês dois! Mas o Senhor das Águas é misericordioso. Em vez disso, vou alimentá-los e depois apressar Cari em sua jornada. Achei um navio para levá-la adiante.

Não há muita comida, e não é muito boa, mas pelos padrões simplórios da ilha de Ilbarin é um banquete. E parece mesmo um: há alegria e música, o calorzinho da amizade no coração e o vinho na barriga. Um reencontro, havia muito, adiado e a despedida que ela não teve ao deixar o *Rose*.

Eles estão na sala comunal do navio, sentados ao redor de uma mesa comprida. O capitão, ao fazer dali seu eremitério, ocupou o espaço; tiveram que enfiar pilhas de livros podres no canto, dobrar e armazenar as vestimentas cerimoniais recuperadas de um templo do Senhor das Águas. Ter Adro de volta deixa o espaço mais parecido com o que era antes.

O capitão fala pouco, a não ser para pedir uma canção ou fazer uma intervenção, cheio de falsa seriedade. Ainda assim, a satisfação irradia dele como o calor de uma lareira. Pôs de lado o papel de sacerdote e está mais parecido com seu antigo eu novamente, como um pai à cabeceira da mesa de jantar. Ele até pula as orações da noite.

Adro está emocionado, cantarolando com energia maníaca, como se estivessem bebendo vinho-de-poetas e não um tinto paravosi barato. Cari não sabe dizer se é apenas pura animação, ou se ele se sente obrigado a dar um espetáculo para ela, a condensar todas as piadas e conversas que eles perderam nos últimos cinco anos em uma única noite.

Cari dobra as pernas embaixo do corpo, ouvindo Adro contar pela centésima vez a história de como eles roubaram do Sem-Olhos. Todos os três estavam presentes, mas Adro contou a história tantas vezes que ela se transmutou em algo desconhecido e novo. Ela mal reconhece a si mesma na garbosa espadachim malandra que ele descreve: embora isso a faça se lembrar das histórias da Santa

das Facas. Ela inveja aqueles eus passados, que não estavam tão carregados de medos e preocupações, ou que tinham poderes milagrosos para contra-atacar o mundo.

Cari se permite imaginar o que seus amigos em Guerdon achariam disso. Imagina o Ratazana — o Ratazana de antes, o pequeno carniçal corcunda, não o carniçal ancião corpulento e chifrudo que se tornou. O Ratazana estaria escondido no canto, resmungando ao tirar vegetais fibrosos de sua tigela. Ele só comeria a carne de porco. Mas, quando Adro cantasse, o Ratazana balançaria para a frente e para trás, seus cascos batendo junto com a melodia.

E Mastro: Mastro como era quando estava vivo, antes da queda. Mastro ficaria sentado logo ali, no outro lado da mesa em frente ao capitão, para não correr o risco de tocar em alguém e espalhar a Praga de Pedra. Mastro seria uma presença revigorante, um contrapeso à frivolidade de Adro. Ela consegue imaginá-lo discutindo com o capitão Hawse. Ou bolando algum plano para salvar os sobreviventes de Ilbarin. Inclinando-se para a frente, sério. A voz grave. *Você tem um navio, senhor. E, com tudo o que isso possa trazer de bom, o favorecimento de um deus. E você, Adro: você tem uma filha. Você realmente quer que ela cresça acorrentada? Idge, meu pai, escreveu que existem momentos no tempo em que as coisas podem mudar, quando as forças se equilibram e é possível que indivíduos refaçam o mundo.*

E ela gritaria para que todos tomassem uma bebida sempre que ele mencionasse Idge. O velho jogo de bebida deles.

Aos poucos, Cari percebe que Adro parou de falar há vários minutos; é ela quem está falando agora, as palavras saindo como se seu coração tivesse sido aberto. Ela lhes conta tudo, sentindo todos os fardos saírem de suas costas enquanto explica sobre os Deuses de Ferro Negro, sobre a família Thay e os experimentos de seu avô. Sobre a volta para Guerdon, o encontro com Mastro e Ratazana. Sobre a Torre da Lei, o professor Ongent, os Desfiadores. O Milagre das Sarjetas. A estranha sobrevivência de Mastro após a morte e como ela se tornou a Santa das Facas. Como afastou os Ghierdanas das ruas de sua cidade, como Ishmere invadiu e Mastro se exauriu lutando para defender a Cidade Refeita e aqueles que lá se refugiaram.

Como ela matou uma deusa.

Tudo sai, uma confissão selvagem, desorganizada e emaranhada. Ela não faz ideia se está fazendo algum sentido, ou se parece uma louca delirando sobre deuses e monstros.

O capitão apenas ouve, absorvendo tudo. Ele acena com a cabeça em reconhecimento quando Cari tenta descrever a terrível sensação de comunhão

direta, e isso é reconfortante.

Adro parece um homem pego em um maremoto, surrado e espancado pelas palavras apressadas. Ele se agarra ao que reconhece: quando Cari fala em expulsar Artolo da Cidade Refeita, Adro agarra o braço dela com força e sussurra “Ele vai te matar, porra”, como se ela já não soubesse disso. Na maior parte do tempo, entretanto, ele está de queixo caído, a energia dele se esvai até que começa a roer os nós dos dedos, olhando para Cari cada vez mais confuso.

— Seu amigo, Mastro... ele está morto? — pergunta Adro.

— A morte — entoa o capitão — é se despir de grandes fardos. É na morte que sabemos quem realmente fomos em vida. Somos areados de distrações e dúvidas, lavados e refinados, até que aquela qualidade singular se revele.

Adro lança um olhar assustado para o capitão, mas sua atenção está em Cari.

Ela dá de ombros.

— Ele morreu. Ele mudou. Ele está morrendo novamente. Ou ele não parou de morrer, não sei. Mas isso não... não está certo. Não é justo. É por isso que eu tenho que chegar a Khebash.

— E se você não for? — pergunta Adro. — E se eles não puderem ajudar você?

Cari busca uma resposta, mas não consegue encontrar. O pensamento é como um abismo sombrio, uma queda sem fim. Sua antiga vida terminou quando a Torre da Lei caiu em cima dela lá em Guerdon, quando os Deuses de Ferro Negro começaram a se comunicar com ela. Mastro era a única constante naquela nova vida. Inferno, se preocupar com ele era um tópico constante. Cuidar dele é o fio no qual Cari se segura. O fio que a conecta à Cidade Refeita.

Se esse fio se romper, o que será dela?

Um dia, ela podia ter brincado com a ideia de retornar à sua antiga vida. Voltar ali para o *Rose*, para Hawse, Adro e os outros, para se aventurar novamente, bucanear pelos mares afora. Mas o *Rose* está encalhado e quebrado, o capitão se tornou um eremita louco, Adro é casado, e o restante está morto ou disperso.

Ela poderia sair e ver o mundo: mas o mundo também está se quebrando. Todos diziam que Guerdon era a última cidade segura, o último lugar intocado pela Guerra dos Deuses, mas isso não é mais verdade. Deuses não podem morrer, não sem uma bomba divina, e como se termina uma guerra onde os combatentes não podem morrer? Eles vão continuar lutando, continuar cambaleando de volta para a refrega. Não há mar amplo o suficiente para se esconder dos deuses. Fugir sempre foi seu primeiro e último recurso, mas agora não há mais para onde fugir.

— Nós não sabemos quem somos até cairmos — diz o capitão. — Nós

confundimos nossas circunstâncias cotidianas, qualquer que seja o equilíbrio que tenhamos encontrado, pelo que realmente somos. Não é possível conhecer a si mesmo até ter enfrentado sozinho a tempestade. — Sua voz é sonora, profunda como o mar que se precipita contra os flancos do navio.

Cari vê as águas subirem, avançando aceleradas. O mar inunda o aposento, água jorrando pela porta aberta, pelas vigias, subindo através de cada abertura no chão. O mar reclama o navio, afogando todos eles. As formas dos Bythos surgem na escuridão sombria, o peixe sagrado reivindica os corpos afogados de Hawse e Adro. Cari tenta gritar, mas está submersa, não consegue respirar...

Adro a pega quando ela tropeça, derrubando seu prato no chão.

A alucinação desaparece. A pressão desaparece.

— Estou bem — insiste ela —, estou bem.

Que porra foi essa, ela pensa? Adro nem percebeu, fosse o que fosse. O capitão, porém... ele chamou algo com suas palavras, ou algo falou através dele. Tem o fedor de uma visão divina, mas não dos Deuses de Ferro Negro.

— Você ficou pálida como a morte — diz Adro. Ele a ajuda a sentar novamente, então se vira para Hawse. — Capitão, os Ghierdanas vão estripá-la se a encontrarem aqui.

Cari se agarra ao braço da cadeira. O convés sobe e desce abaixo dela, embora estejam em terra firme. Ela pega seu copo de vinho e o joga para trás.

— Você disse que tinha encontrado uma maneira de me tirar desta maldita ilha. Vamos ouvir isso.

— Na rua do Vidro Azul... — começa o capitão.

Adro o interrompe.

— Não! Com seu perdão, senhor, mas puta que pariu, não. O senhor não pode mandá-la para lá.

— Eles têm um navio, Adro, e os Ghierdanas não ousam impedi-los. Eu falei com eles.

— Deuses inferiores — xinga Cari — Deixe-o falar, Ad. Não pode ser tão ruim. Quem são eles?

Adro abre a boca para falar... e então todos ficam paralisados. Há barulho lá fora no convés, escutam o som de pessoas subindo pelas laterais do *Rose*, pulando pela amurada.

O capitão vai até a porta, abre uma fresta. Há luz lá fora.

Não é luar.

É luz sobrenatural.

Merda. A feiticeira blindada deve estar lá fora.

Hawse gesticula, apontando para a outra porta, que leva à sua cabine.

— Vão — sibila.

— Vem com a gente — insiste Cari.

— O Senhor das Águas cuida de mim. Não tenho nada a temer.

Adro puxa o braço dela.

— Temos que ir!

— Espere! — sussurra ela. — A porra do livro.

— Ele está seguro — responde Hawse. — Eles não vão encontrá-lo. Escondam-se! Vou mandá-los embora.

Cari pega a faca da mesa sem pensar. Estranhamente, o perigo iminente de ser capturada e morta pelos Ghierdanas faz com que se sinta muito melhor. Ela vai viver ou morrer nos próximos minutos, ela vai enterrar esta faca nas entranhas de alguém ou não, e não há tempo para pensar em nada além disso.

A cabine do capitão está escura, exceto pela réstia de luar que se derrama através de uma janela redonda. Em todos os seus anos no *Rose*, Cari quase nunca entrou naquela sala, e ela ainda lhe parece mais com um santuário do que o templo improvisado lá embaixo. Adro pega a espada do capitão de onde ela está pendurada na parede, mas não parece estar louco por uma luta. Ele também está com medo.

Cari encosta o ouvido na porta.

— Sua mesa — diz a feiteira — está posta para três. — A voz dela está distorcida por seu capacete, mas ainda é um pouco familiar para Cari.

— Para os deuses! — grita o capitão, bancando o louco santo. — Pus um lugar para o Senhor das Águas! E outra para Usharet: vede, ela vem jantar!

Isso não vai colar: no mínimo, o fato de que há pilhas de ossos roídos nos pratos denuncia a jogada. Alucinações à mesa não têm o apetite de Adro.

— Revistem o navio — ordena a bruxa.

— Aqui embaixo! — sussurra Adro.

Há um alçapão no chão da cabine do capitão, um quadrado de escuridão. Adro desce, seus membros se dobram como os de uma aranha, espreme seu corpo esguio na pequena abertura. Ele se pendura e se deixa cair o mais suavemente que pode, aterrissando no porão de carga parcialmente inundado lá embaixo com o borrito de água mais abafado possível.

— Me pegue — sussurra Cari, e desliza pelo alçapão.

As mãos fortes de Adro a pegam pelos quadris, a seguram no ar para que ela possa agarrar a escotilha e a fechar atrás dela sem fazer ruído, um segundo antes que os capangas dos Ghierdanas entrem na cabine do capitão.

Eles não estão seguros. A sala acima está escura, mas o alçapão não é tão difícil de encontrar. Cari rasteja pelas águas escuras, roçando no altar ao Senhor das

Águas. Está quase na hora dos Bythos emergirem. A cada duas noites, o capitão descia ali para rezar enquanto a maré subia. O nível da água já está aumentando e penetra no templo improvisado. Eles não podem se esconder ali por muito tempo. Se conseguirem chegar ao buraco a estibordo do porão de proa, talvez consigam rastejar para fora sem serem vistos pela feiticeira.

Cari assume a liderança, esgueirando-se para a frente até que possa espreitar pelo buraco no casco. Ela vê mais Ghierdanas na praia. Sinaliza para Adro ficar atrás. Os lampiões deles inundam a costa com uma luz indesejada, mas eles não estão se movendo. Estão montando guarda, formando um perímetro ao redor do *Rose*.

— Quantos? — sussurra Adro.

— Muitos.

Ela se abaixa atrás de alguns escombros, uma pilha de caixotes vazios e uma escultura em madeira de algum deus, completamente podre. Cari se agacha na escuridão, tentando descobrir como jogar nessa situação ruim. Correr desabaladamente e torcer para conseguir escapar na escuridão? Ficar ali, escondida no porão, e esperar que a mentira do capitão seja boa o bastante para convencer a feiticeira? Esgueirar-se e tentar nadar, virar à direita em vez da esquerda e mergulhar nas ondas que quebram na costa?

Adro está com a espada do capitão, mas os Ghierdanas terão armas. Atacar é quase certamente suicídio. Mas talvez, talvez, um deles conseguisse romper a linha. Será que Adro estaria disposto a aceitar o risco? Antigamente ela saberia exatamente o que ele estava pensando, anteciparia os movimentos dele, mas esses dias se foram.

Também se foram os dias em que ela poderia simplesmente desfilar arrogante, como a Santa das Facas, cingida com sua armadura milagrosa. Dura como pedra, gloriosa como as torres altas da Cidade Refeita. O poder é uma carta que ela não pode jogar mais e da qual sente falta. Antes, ela poderia ter salvado todos. Antes, ela não teria nada a temer.

Movimentos lá fora! As lâmpadas balançam ao redor, seus feixes brilhando de volta para Ushket, iluminando a encosta. Mais homens chegaram. Mais Ghierdanas: mas eles estão discutindo com os outros. Gritam, empurram, os dois grupos se alinham e se posicionam. Cari reconhece uma disputa de gangues quando vê uma. Ninguém está sacando armas ainda, mas eles estão mais preocupados agora em se ameaçar do que em vigiar a costa.

Este pode ser o momento.

O líder dos recém-chegados avança linha adentro à força, caminha pela costa pedregosa até o *Rose*. Está escuro, mas ele está delineado contra a luz das tochas, e

Cari ainda conhece seu jeito de caminhar.

Dol Martaine.

— O puto vendeu a gente — sussurra ela, apertando o cabo da faca de trinchar. Se ainda tivesse seus poderes, iria até lá fora e mataria Martaine por tê-lo traído. Ela não hesitaria nem por um segundo.

Adro soa como se estivesse prestes a dizer alguma coisa, mas ela o cala. Ela observa Martaine escalar a lateral do navio. O convés range acima deles quando ele vai até a feitriceira. Cari só consegue entender algumas palavras, mas soa como uma disputa de território.

Adro engole em seco.

— Você deveria correr! — sussurra ele em seu ouvido. — Eles vão te matar se te pegarem!

Ela fica tensa, prestes a sair correndo, quando os vigilantes fora do navio se viram para o mar que sobe. Eles voltam seus lampiões para as ondas escuras, desembainhando espadas como se tivessem avistado algum perigo.

Se ela correr pela abertura do casco agora, estará indo bem para aquela luz. Seria vista instantaneamente.

O raspar da abertura do alçapão, o espadagnar de alguém caindo no porão de popa. A voz de Martaine chamando lá de cima.

— Sejam respeitosos, idiotas! Estamos em um lugar sagrado. Querem fazer com que uma maldição caia sobre suas cabeças? — Outro som de água respingando, e mais outro. Uma luz queima no porão de popa atrás deles.

Eles estão presos. Três saídas — as escadas para o convés, a porta de popa, a brecha no casco — e os Ghierdanas vigiam todas elas.

Então ouve-se um tapa molhado contra o casco, o som de lama sendo pisada, o pio dos Bythos. A luz dos lampiões dos sentinelas lá fora se torna um jogo de sombras bruxuleante enquanto os Bythos marcham costa acima, urrando e arrotando. Há dezenas deles lá fora, desfilando para fora do mar, mais do que ela já viu antes. Um fluxo de coisas com escamas pretas reluzentes, levadas por corpos hospedeiros trôpegos, marchando para fora da arrebentação e prosseguindo ao longo da costa em direção a Ushket. A linha de sentinelas Ghierdanas se abre para deixar as criaturas passarem.

Por um momento, um Bythos permanece na entrada do porão, o pires fixo de seu olho de peixe olha diretamente para Cari, chamando-a. É o Tamboril, aquele que ela viu em sua primeira noite em Ilbarin. As cicatrizes deixadas pelo vidro quebrado ainda são visíveis.

— Agora — ela sussurra para Adro, agarrando-o pelo braço. Eles correm para fora, mantendo-se abaixados, e mergulham no meio da procissão.

Os Bythos que a flanqueiam estendem suas barbatanas sobre ela, encharcando-a com água do mar e lodo.

O fedor de peixe consome tudo; ela consegue sentir o gosto na garganta, no fundo dos seios nasais. O chão está coberto de lodo, o que o tornou escorregadio, e se ela cair os Bythos podem matá-la pisoteada. Ela não consegue ver nada além de fragmentos confusos de Bythos: uma nádega ou antebraço apodrecendo aqui, um rabo de peixe se contorcendo ou boca aberta acolá. Ela tem que confiar que as criaturas manterão sua rota de desfile habitual, que marcharão ao longo da estrada que dá na cidade de Ushket.

Cari quer desesperadamente olhar para o *Rose*, para ver o que está acontecendo no convés. Onde está Dol Martaine? A feiticeira? Será que Hawse está bem? Ela não consegue ver nada exceto homens-peixe zumbis, não consegue ouvir nada exceto os urros e ruídos dos Bythos. Não sabe dizer há quanto tempo estão marchando.

Seus pulmões parecem sufocados com o lodo deles, sua pele está escorregadia de gosma. Ela sente seus corpos pressionando-a. Seus gorgolejos e uivos se tornam um hino ao Senhor das Águas, um choro que lamenta por um pai desaparecido. Cari não tem certeza se suas vozes mudaram, ou se eles fizeram alguma mudança em seus ouvidos para que ela possa entender de repente. É assim que Hawse os escuta?

Seus dedos se cravam na manga de Adro, segurando seu pulso com força. Ela consegue ouvi-lo xingando e reclamando através de lacunas no coral de Bythos.

Rochas viscosas e lama dão lugar à superfície compacta da estrada. O desfile ganha velocidade, os Bythos se contorcem de emoção ao se apressarem em direção a Ushket. Eles conseguiram.

Quando entram na cidade, o desfile se separa e os Bythos seguem caminhos individuais. Alguns descem por becos e ruas; outros apenas param e vagueiam sem rumo. Cari puxa Adro para dentro de uma porta blindada.

Putá merda, tinham conseguido.

— Que diabos a gente faz agora? — sussurra Adro, com medo de atrair atenção.

— Temos que sair das ruas.

— E a sua casa?

O rosto de Adro é uma máscara de angústia.

— Não, não. Eu não posso levar você a Ren, Cari, é muito arriscado. O que você estava pensando, indo contra os Ghierdanas assim?

— Estamos seguros — diz ela. — Ninguém seguiu a gente.

— Não aqui. Em Guerdon. Você esfaqueou Artolo! Você irritou o Dragão! Merda divina. — Ele anda de um lado para o outro, esfregando a testa. — Achei que você tinha só roubado deles.

— As coisas eram diferentes lá.

Cari não sabe o que dizer. Ela já contou a Adro tudo sobre sua santidade, mas não pode fazê-lo entender. Ele nunca conheceu a estranheza de estar perto dos deuses, o poder inebriante e aterrorizante de refazer o mundo. E o que a aterroriza, quase mais do que qualquer outra coisa, é o pensamento de que Artolo não era *nada* para ela lá em Guerdon. Ele não foi o único chefe do crime ou espião estrangeiro que ela destruiu quando era a Santa das Facas. Quantos outros estão lá fora? Quantos inimigos ela fez em seu curso irresponsável?

— De qualquer maneira, não importa. Hawse disse para ir para a rua do Vidro Azul. Onde fica? Me mostra o caminho e eu vou. Você nunca mais vai me ver.

Cari sabe que deveria deixá-lo para trás. Ela é a fonte do perigo. Ele estará seguro se ela for, certo?

Bem, ao menos até Dol Martaine descobrir que Adro esteve lá. Até que a bruxa o encontre. Até que seu amigo acabe como um daqueles pobres escravos famintos que ela viu trabalhando nas fazendas da encosta. Não há “seguro” em Ilbarin. Apenas graus de sofrimento.

Cari pega sua mão.

— Ou então vem comigo. A gente foge. Vamos pegar Ren e sua filha, vamos voltar para o capitão e depois vamos todos fugir.

CAPÍTULO CATORZE

Guerdon era como o oceano aberto. Cari poderia facilmente se perder no mar de gente, no fluxo da vida nas ruas. As águas agitadas do Arroio, o rio de correnteza veloz da ruelas da Misericórdia se esvaziando no redemoinho da Praça Ventura.

Em comparação, Ushket é uma lagoa pequena e cheia de tubarões. Não é a primeira vez que Cari e Adro correm pelas ruelas de uma cidade, fugindo dos Ghierdanas, mas naquela época eles não arriscavam nada além das próprias vidas e não davam muita importância para o risco. Esta noite, ambos estão conscientes de seus fardos, de quanto têm a perder.

Cari tem uma noção melhor de Ushket, agora. Ela quase sente que conhece a cidade, graças aos relatos de Hawse sobre suas excursões. Metade da cidade foi abandonada para o mar que sobe; o novo porto perto da fortaleza do prefeito marca a linha divisória. Descendo por esse porto, tudo são ruínas de maré, habitadas apenas pelos mais desesperados. A única saída é passar pelos Ghierdanas. Arrumar tarefa nos campos de trabalho ou na refinaria de yliastro. Ou, se a intenção for sair mais rápido, tentar pular a cerca que divide a cidade e levar uma bala Ghierdana. Cari teve muita sorte naquela primeira noite. Se o Tamboril não a tivesse encontrado, provavelmente ela teria acabado no lado errado da linha.

Subindo a encosta do porto, a vida em Ushket é quase normal. Pessoas ainda

têm empregos, ainda vão ao mercado fazer compras, encontrar os amigos para beber. Ah, os níveis mais baixos inundam quando a maré está alta, e os templos agora não passam de cinzas, mas é possível fechar os olhos e imaginar que a Guerra dos Deuses nunca existiu.

Mas lá as pessoas ainda são propriedade do dragão. Irrite os Ghierdanas e perca tudo. Isso leva ladeira abaixo, para além da cerca metálica e das barricadas. Ushket não é um lugar onde os humanos vivem, não mais. É uma máquina para impor conformidade, para moer cada fragmento de serviço de uma população cativa.

A rua do Vidro Azul, Adro diz a ela, é tão ladeira abaixo quanto é possível ir sem se afogar. Então eles descem por becos entupidos de lama e troncos, ao longo de passarelas sobre ruas inundadas. Ela estaria perdida sem Adro como guia, mas, na hora de se esgueirar e deslizar pelas cercas, Cari assume a liderança, usando as habilidades que aprendeu em Guerdon. Ela e Adro são um bom time, mesmo depois de todos esses anos.

Fica mais fácil quando eles passam pelo coração podre da cidade: a fortaleza do prefeito. Cari observa as torres, imaginando se Artolo estaria atrás de uma daquelas janelas iluminadas. Ela tenta novamente se lembrar de seu primeiro confronto com o chefe dos Ghierdanas, na Cidade Refeita. Tantos bastardos a destruir naqueles gloriosos meses de poder. Feitores de escravos, estupradores, assassinos, traficantes de armas, tocados pelos deuses: qualquer um que ameaçasse as pessoas sob a proteção do Mastro, Cari quebrava. Ela olha para as janelas acima e aperta o punho, imaginando a pedra obedecendo-a, apagando a luz.

A rua do Vidro Azul parece totalmente abandonada. As águas da enchente entram e saem dos prédios em ruínas, como se a rua respirasse.

— Eu não consigo entender os mares aqui — murmura Cari. — A ilha inteira afundou? O nível ao redor do resto do Mar de Fogo não mudou, até onde consigo ver.

— Foderam com tudo. — Adro soa abalado. — O Kraken empilhou os mares em Ilbarin, eles não estão mais nivelados. Os Ghierdanas têm que usar rebocadores a motor para puxar os navios encosta acima. E do outro lado é pior.

Os prédios que margeiam a rua já foram consultórios médicos, ateliês de artistas, solários. A maioria tem painéis de vidro azul quebrados em seus andares superiores. Havia uma crença em Ilbarin de que a luz filtrada através de tais janelas tinha propriedades curativas, e os ricos da cidade costumavam viajar para Ushket no inverno para se banhar na luz do sol tingida de azul. Agora tudo é filtrado por uma sopa turva de lodo e vidro quebrado.

— Você sabe com quem vamos nos encontrar?

Adro balança a cabeça.

— Ouvi dizer que existem feiticeiros malignos vivendo aqui embaixo. Vi um navio preto navegando pelas ruínas. Movendo-se contra o vento. — Ele sonda a água com a espada do capitão. — O boato é que eles têm um acordo com os Ghierdanas, então ninguém se atreve a vir aqui.

Algo desliza pelo tornozelo de Carillon, algo sinuoso e viscoso. As águas ao redor dela se agitam com súbita animação. Está escuro, e o luar fraco dança na água saltitante sem revelar o que está por baixo. Adro corta em vão a água com sua espada. Não é uma criatura lá embaixo, são centenas delas. São milhares.

São vermes.

Os vermes fervem da água, empilham-se uns sobre os outros, formando um pilar de corpos viscosos se contorcendo acima de Cari como uma onda pútrida. Duas folhas compridas emergem obscenamente dessa massa central, crescendo em comprimento e espessura. Eles vestem em um manto de escuridão, puxando o céu noturno ao redor deles como uma vestimenta. Uma mão com dedos de verme passa por cima do que parece ser o rosto da entidade, e de repente surge uma máscara de porcelana branca à guisa de rosto. A máscara sorri com uma expressão de tranquilidade branda.

O Rastejante estende a mão para Cari, oferecendo-se para ajudá-la a sair da água.

Adro corre para a frente, golpeando o Rastejante com sua espada. É tão ineficaz quanto cortar a água da enchente. Sua espada atravessa o monstro e sai coberta de gosma de verme, mas o Rastejante não está ferido.

— Não lhe desejamos fazer mal — diz o Rastejante. Sua voz é rica e profunda, acolhedora e confiante, mas há um acompanhamento desconcertante, quase inaudível, no limite da audição, de outras vozes dizendo as mesmas palavras. — Estávamos esperando por você. Por favor, venha conosco.

A longa noite fez Artolo sentir como se seus olhos estivessem em carne viva. Ele folheia os papéis, e as colunas de números dançam à sua frente. Ao abismo com isso: ele não é um funcionário para se preocupar com contas. A forma do problema é bastante clara: o yliastro produzido pelo campo de trabalho mal dá para cumprir as cotas exigidas pelo tio-avô, e a oferta de trabalhadores é limitada e cada vez menor. Ou menos bastardos vão embora, ou eles param de morrer... ou Artolo manda mais corpos para o acampamento.

Ele tenta empurrar os papéis para o outro lado da mesa, mas suas luvas se dobram sob a pressão. O maldito feitiço do dedo fantasma acabou novamente.

Ele bate a palma da mão em cima dos papéis e os arrasta pela mesa. Atravessa a sala furioso e se atrapalha com a maçaneta, pois não consegue agarrar o latão liso. Furioso, recua e chuta a porta, estilhaçando a fechadura. Um serviçal de passagem no corredor dá um grito de alarme e recua.

— Onde está a bruxa? — exige saber ele.

— Costa! Na costa! Ela está lá embaixo! — As palavras do criado saem vomitadas e desordenadas, em uma defesa frenética contra a raiva de Artolo. — Alguém relatou ter visto a mulher guerdonesa lá!

Artolo bufa como um touro prestes a atacar. A bruxa devia ter lhe dito que havia uma denúncia. Será que a feitiçaria apodreceu o cérebro dela? A maldita Eshdana deveria saber seu lugar! A marca de cinzas pode ser apagada com a mesma facilidade com que ele a colocou lá, ele pensa, mas seus dedos flácidos zombam dele. Artolo se lembra da primeira vez que ela despertou seus dedos fantasmas, e como foi prazeroso mergulhar o polegar na cinza e esfregar a poeira cinzenta na testa do capacete dela. Ela ganhou a vida com aquele feitiço.

Mas precisa aprender o seu lugar.

— Encontre Dol Martaine. Diga a ele para buscar meu cavalo...

— Peço desculpas, senhor, mas Dol Martaine desceu para a costa também. Assim que ele ouviu que a bruxa tinha ido embora, pegou seus homens e foi atrás.

— Prepare minha carruagem. Agora.

Cari não sabe se o Rastejante encontrou aquele loft intacto ou se recuperou móveis de toda Ushket. As janelas azuis estilhaçadas dão para as estrelas perturbadas sobre Ilbarin.

Adro se senta ao lado dela no sofá apodrecido, os olhos fixos no Rastejante. Seu rosto tem um tom esverdeado doentio, e suas mãos seguram os joelhos com força para não tremer.

— Você pode nos chamar de Sangria dos Doze Sóis — disse a criatura. — Perdoe-nos: não estávamos esperando você até amanhã. Tínhamos a intenção de proporcionar ambientes mais agradáveis para qualquer negociação.

— Mas você tem um navio, certo? — pergunta Cari.

— Um que basta para nossos propósitos — diz o Rastejante. — Receio que não achem a viagem agradável.

— E vocês têm um acordo com Artolo? Com os Ghierdanas?

— Temos — diz Sangria dos Doze Sóis. — Não interferimos na colheita de yliastro deles, e eles não interrompem nosso consumo dos restos.

Há um prazer doentio na maneira como ele diz a última palavra, uma espécie de malícia. Os Rastejantes devoram os mortos, capturando o que resta, lendo os padrões remanescentes no cérebro deles. A colônia à sua frente tem o conhecimento de centenas de pessoas, a mente de todas elas presa nas larvas. Ainda deve haver cadáveres lá embaixo nas ruínas da Cidade de Ilbarin. A maioria dos restos humanos já teria apodrecido, mas poderia haver relíquias de santos e monstros divinos. Um banquete para os vermes.

— Eles revistam seu navio quando ele sai?

— Nós temos, como você diz, um acordo.

— Tudo bem, vamos falar de negócios.

Cari está ansiosa para sair dali. Se as coisas azedarem, eles não têm nada que possa machucar o Rastejante.

Sangria dos Doze Sóis parece mais engolir a cadeira do que propriamente se sentar.

— Desejam beber algo? Ou roupas secas, talvez?

As vestes pretas da criatura estão completamente secas.

Adro olha para Cari em busca de orientação, e ela balança a cabeça. Aceitar qualquer coisa dos Rastejantes é perigoso. Cari lidou pouquíssimas vezes com eles diretamente, em Guerdon, mas sabe que não são confiáveis.

— Você não precisa temer, Carillon Thay. — A criatura devia ter notado sua testa involuntariamente franzida. — Seu amigo Hawse não nos disse seu nome verdadeiro. Nós já sabíamos disso por outras fontes. Estamos extremamente bem informados sobre muitos assuntos.

— Meu nome faz diferença? Eu só quero passagem para Khebesh.

— Nós conhecemos seu avô. — A máscara de porcelana permanece impassível, a voz comedida. — Ele também procurava a cidade de Khebesh.

— É mesmo?

— Sim, quando era jovem, para os padrões de cálculo da idade humana. Ele veio para Ilbarin como um mercador, negociava com os prefeitos e mercadores de especiarias de dia, mas à noite visitava as criptas e o templo de Rammas, Registrador de Todos os Feitos, para buscar sabedoria. Ele tentou entrar em Khebesh, mas os portões da cidade do feiticeiro se abrem para poucos. — A máscara se inclina ligeiramente, fazendo a pergunta não dita: *por que se abririam para você?*

— O que Jermas estava procurando em Khebesh?

Cari não resiste a querer saber mais. Seu avô era um lunático: ele desperdiçou a fortuna da família numa tentativa maluca de refazer os Deuses de Ferro Negro, para transformá-los de divindades monstruosas de carniça e sofrimento em algo

mais *tratável*. Deuses cívicos, protetores de Guerdon. Espíritos guardiões para toda a cidade.

— Ele procurou os feiticeiros mortais mais habilidosos. — Sangria dos Doze Sóis vira suas pseudopalmas da mão para cima, como se dissesse: *o que somos, invisteis?* Os Rastejantes são muito mais capazes de sobreviver aos efeitos colaterais devastadores da feitiçaria do que a frágil carne mortal. — Ele encontrou um renegado de Khebash, que se ofereceu para ajudá-lo em seus esforços. Nós admirávamos muito a ambição de seu avô. Ele previu o que a Guerra dos Deuses implica para a sua civilização. Com o tempo, nos procurou e tivemos a *honra* de preservar parte de sua vontade indomável.

— O filho da puta agora não passa de cinzas. E os carniçais chutaram vocês vermes para fora de Guerdon. — Ela sabe que não deveria antagonizar os Rastejantes, mas a maneira como eles estão falando sobre Jermas, como se ele fosse um visionário a ser admirado, a enoja. O velho era um monstro em forma humana mesmo antes de voltar como uma pilha de vermes.

A máscara não escorrega.

— Uma situação lamentável — responde Sangria dos Doze Sóis. — Guerdon detém muito conhecimento que deveria ser preservado. Os pioneiros da alquimia foram as maiores mentes de sua geração, e suas almas foram lançadas nos poços de cadáveres para serem comida de carniçais selvagens ou queimadas como oferendas aos Deuses Guardados. Nós oferecemos um novo caminho. Uma forma de sobrevivência.

Cari estremece quando uma imagem mental indesejada aparece em seu cérebro: as torres da Cidade Refeita, mas feitas de uma gigantesca pilha fervilhante de larvas em vez de pedra celestial. Ela vê a alma de Mastro trancada naquela cidade de vermes. Outra forma de sobrevivência... Seria possível dizer que é pior do que o estado atual do Mastro? Ela imagina as torres de vermes desmoronando sobre si mesmas, desenrolando-se, assumindo uma nova forma. Um manto preto e depois uma máscara de porcelana branca com feições familiares. O rosto de Mastro, não mais desfigurado pelas escamas e carbúnculos da Peste de Pedra, mas preservados para sempre em perfeição...

— Sai — diz Cari com os dentes cerrados — da minha cabeça!

O Rastejante não reage, mas o pensamento desaparece, apagado como a chama de uma vela.

— Buscamos apenas compreensão — diz suavemente Sangria dos Doze Sóis. — Somos parecidos, não somos? Todos psicopompos, guardiões das almas dos mortos.

— Passagem para Khebash. Para mim. — Cari se pergunta até que ponto ela

pode insistir. Peça a lua e ganhe uma moeda de prata. — Para Adro e a família dele. E para o capitão Hawse. Depois que terminarmos em Khebesh, você nos traz de volta a um porto seguro. Não aqui. Paravos ou o Califado Oriental.

Adro estende o braço e aperta a mão de Cari em agradecimento. Naturalmente, isso complica as coisas. Eles terão que pegar a família dele agora. E voltar para Hawse e convencê-lo a vir. Inferno, talvez seja como nos velhos tempos. Uma pilha de minhocas sencientes malignas não pode ser muito pior que dividir uma cabine com Dol Martaine.

Sangria dos Doze Sóis pondera.

— A cidade de Khebesh está fechada a estrangeiros. Nenhum pode passar pelo portão. Como pretende conseguir entrar?

Cari tenta um blefe. Ela dá de ombros.

— Eu sou uma ladra. Vou encontrar uma maneira.

Os vermes se retraem, o Rastejante parece recuar. A imagem lembra Cari de uma anêmona do mar puxando seus tentáculos.

— Khebesh não é como outras cidades. Ela está trancada atrás das Muralhas Fantasmas. Nem mesmo nós podemos forçar a entrada. Suas habilidades não lhe valerão.

— Tudo bem. Se isso não funcionar, eu tenho algo que eles querem. Um livro.

A máscara escorrega um pouco. Quando Sangria dos Doze Sóis fala, o coro grave de vermes é mais alto, mais dissonante.

— Que livro?

Adro também lhe lança um olhar curioso. Cari respira fundo antes de responder. O livro é sua única vantagem. É a única esperança de Mastro.

— Um diário pertencente à taumaturga-chefe de Guerdon, dra. Ramegos. Ela veio de Khebesh. Eles vão querer o diário de feitiços dela de volta, certo? Há muito conhecimento que deve ser preservado.

— A dra. Ramegos era nossa conhecida. — Sangria dos Doze Sóis estuda suas mãos enluvadas como se estivesse examinando as unhas que não tem. — Poderíamos examinar esse tomo?

— Não. O livro está num lugar seguro.

É apenas meia mentira. Hawse escondeu a porra do livro em algum lugar seguro. Ela só não tem muita certeza de onde. O importante, porém, é manter os dedos verminosos do Rastejante longe da porra do livro.

— Você pretende trocar o grimório da dra. Ramegos pela entrada na cidade. Uma troca plausível — continua Sangria dos Doze Sóis.

— Então, o que você quer? — pergunta Cari.

Sangria dos Doze Sóis levanta a mão vazia. Os dedos — mais de cinco, e

nenhum polegar discernível — se dobram para dentro, apertam e se desdobram novamente. Agora há uma caixa de joias em sua mão, mais ou menos do tamanho do polegar de Carillon. Parece um pequeno caixão. O Rastejante abre o fecho, e um verme se esgueira para fora de sua luva e para dentro do caixão. A tampa se fecha, e Sangria dos Doze Sóis o coloca na mesa entre Cari e Adro.

Nenhum deles se move para pegar a caixa, embora seja feita de ouro e cravejada de rubis.

— O que fazemos com isso? — pergunta Adro.

— Os feiticeiros de Khebesh não adoram deuses. Quando um feiticeiro morre, o corpo é colocado num sarcófago de chumbo e trancado no Cofre das Eras. Vocês vão levar o caixão para dentro das paredes de Khebesh e encontrar um lugar escuro e úmido. Um pedaço de terra, talvez, ou um ralo, ou um monturo. Deixem o verme fazer o resto. Vamos crescer e nos multiplicar e encontraremos um caminho para dentro do cofre. Pedra racha, chumbo corrói e a carne se decompõe. O verme sempre vence, no final.

— É isso? — Adro está surpreso. — E por isso você vai tirar todos nós de Ilbarin?

— Passagem para Khebesh, e de Khebesh para outro porto de sua escolha dentro do Mar de Fogo. Não há mais portos seguros, mas garantiremos protegê-los tanto quanto for razoável. — A máscara se inclina. — Nós demos ao seu avô um acordo semelhante, Carillon Thay. Você verá a sabedoria de fazer uma aliança conosco.

Cari hesita enquanto considera o caixão reluzente. Ela nunca viu a ressurreição em verme de Jermas Thay: foi Eladora, e não ela, quem caiu nas garras viscosas de seu avô e foi usada em sua tentativa de vincular e refazer os Deuses de Ferro Negro. Mas ela viu os outros Rastejantes que infestavam a cidade. A malignidade deles é diferente do fervor enlouquecido dos deuses; é uma podridão lenta, um câncer. Há uma inevitabilidade horrível nisso. Todos sabem que os feiticeiros de Khebesh são os melhores em feitiçaria, assim como os alquimistas de Guerdon são os melhores do mundo, muito além de seus concorrentes em Ulbishe ou Paravos. O que vai acontecer quando os vermes entrarem no Cofre de sei-lá-o-quê e comerem o conhecimento dos arquimagos mortos? Quão mais fortes os Rastejantes se tornarão?

Mas se ela não aceitar o acordo, e aí? Mastro morre, ela provavelmente morre ali em Ilbarin quando os Ghierdanas a encontrarem, e os vermes acharão outra maneira de entrar. O próximo peregrino à procura de Khebesh pode não hesitar. *O que eu faço?*, Cari se pergunta. Gostaria de poder perguntar a Mastro, mesmo sabendo o que ele diria. Mastro lhe diria que é muito perigoso dar aos Rastejantes

tanto poder, que ele mesmo deveria fazer em vez disso a coisa honrosa e abnegada. Ele se martirizaria, e diria algo inspirador sobre seu pai Idge.

Você se martirizar foi o que nos trouxe aqui, retruca ela. *Vou te salvar de qualquer maneira*. De que vale pensar em consequências, considerar a moralidade de sua ação, apesar de a conclusão ser a de que é errado, é preciso fazer de qualquer maneira?

Sua mão paira sobre o caixão, flexionando os dedos, incapaz de decidir.

É Adro quem pula, pega o caixão e o enfia grosseiramente no bolso.

— Negócio fechado. Certo, Cari?

— Que se foda. Negócio fechado.

*

A carruagem não consegue atravessar a lama da costa. Artolo desce e caminha a passos largos pela encosta lamacenta em direção aos destroços do *Rose*. Luzes sobrenaturais brilham no convés: a bruxa ainda deve estar lá. Cordas pendem da lateral do casco, e fica claro pelas pegadas que a maioria das pessoas tomou aquele caminho até o convés, mas com sua mão mutilada isso lhe é negado. Culpa de Carillon Thay. Ele procura até encontrar uma brecha no casco e espreme seus ombros largos, abre seu caminho através das entranhas fedorentas do naufrágio. Está escuro como breu e ele precisa achar espaço entre os escombros, chutando e empurrando lixo para fora do caminho até encontrar as escadas apertadas que dão para o convés.

Dol Martaine corre até ele como um cão cumprimentando seu dono, lambendo os tocos sangrentos dos dedos de Artolo. Muito ansioso. Ansioso demais.

— Recebemos uma dica, chefe, mas não valeu a pena. — Ele aponta com o polegar para um velho sentado no convés. — É só um eremita louco. Tocado pelos deuses, aposto. Vendo coisas que não são reais.

Artolo o ignora.

— Mãos — diz ele para a bruxa. — Agora.

A bruxa recita o feitiço e os dedos fantasmas despertam. A força percorre suas mãos.

— Ela esteve aqui — sussurra a bruxa.

— Você revistou o navio.

— Ela se foi, mas vou encontrá-la. Você precisa se concentrar no suprimimento de yliastro. O dragão vai estar...

Artolo lhe dá as costas. Ele pega o velho, os dedos fantasmas seguram a gola de

suas vestes sacerdotais. O homem murmura para si mesmo trechos de uma oração aos deuses quebrados de Ilbarin.

— Hawse, sim?

— Bendito seja o Senhor das Águas. Minha alma navegará por mares calmos até que os Bythos me levem ao palácio insondável.

Artolo bate no rosto do velho, mas ele continua resmungando por entre lábios rachados. Um fanático. Vai levar tempo para quebrá-lo. Ele joga Hawse aos pés de outro Eshdana: Rauf, ele lembra.

— Segure ele. Certifique-se de que não fuja. Nem morra.

Rauf é um pouco mais lento do que deveria, cauteloso em pôr as mãos num homem santo. Isso é enfurecedor: ele deveria temer Artolo, não os deuses quebrados. Todos esses bastardos precisam ser lembrados de quem governa Ilbarin. É por causa dos dedos. Eles não respeitam um homem mutilado. Não o respeitam por causa de Carillon Thay.

— Martaine — dispara Artolo —, vasculhe a costa. Ela esteve aqui. Descubra para onde ela foi.

— Assim que amanhecer, vamos varrer o local.

— Agora.

— Está muito escuro, chefe.

Artolo respira fundo. Cada vez mais é como se ele lutasse contra toda a Ilbarin, como se a ilha inteira conspirasse contra ele. Cascas divinas, trabalhadores que arrastam os pés, tempo amaldiçoado. Colheitas que não crescem, navios que não navegam, máquinas alquímicas que vivem quebrando. Toda vez que ele resolve um problema, outro brota e a única ferramenta que lhe resta usar é o medo.

Muito bem. Ele vai deixá-los com medo.

— Ah? É de luz que você precisa, não é? — Ele pega Martaine, o faz rodopiar, seus dedos fantasmas agarram o homem menor pelo pulso, o braço enganchado no pescoço de Martaine. Ele dobra o braço da espada de Martaine para trás dolorosamente. — Bruxa! Queime este navio de merda.

A bruxa levanta a mão, faz um gesto misterioso. Chamas azuis piscam na cabine do capitão, depois inflamam nas pilhas de livros recuperados. Artolo força Martaine até a pilha e empurra seu rosto nas chamas.

— Você pertence ao Dragão! Você não questiona minhas ordens! Você pertence a mim!

Martaine luta, mas Artolo é forte demais para ele.

— Eu vou encontrá-la! Eu vou encontrá-la! — choraminga Martaine.

Artolo o deixa cair no chão, chuta-o no flanco, deixa-o rastejar para longe. Os

homens de Martaine, os homens da bruxa, todos Eshdanas, reunidos em um bando ao redor do convés, rostos iluminados pela luz do fogo dançante, todos assistindo à humilhação de Martaine. Artolo ruge para eles.

— Vocês acham que a marca de cinzas significa que estão seguros? Vocês também são meus! Eu posso colocar vocês de volta nos campos! Fazer vocês mergulharem até seus pulmões estourarem! Se algum de vocês quiser sair desta Rocha fedorenta, vão fazer o que eu mando. Encontrem-na! Vão!

Liderados por Dol Martaine mancando, o grupo desce pela lateral do navio.

Artolo fica sozinho com a bruxa. O fogo está queimando agora; toda a cabine está em chamas. Em breve, vai consumir todas as madeiras podres do *Rose*. Isso banha seu lado esquerdo com um calor desconfortável. Ele só consegue imaginar como deve estar quente dentro do traje de metal da bruxa. Todo aquele latão e aço expostos ao lado das chamas.

Os serviços, ele pode quebrar. Martine, ele pode machucar. A bruxa exige tratamento especial.

Ele fica lá por um longo minuto, vendo o fogo dançar. O tio-avô está chegando. Artolo não fez o suficiente para expiar? Não fez o suficiente para ser perdoado? Não foi culpa dele; foi Carillon Thay que estragou tudo. Seus dedos não foram suficientes para satisfazer o Dragão. Carillon Thay: ele vai empalá-la como uma cabra. Assá-la. Estripá-la. Queimá-la.

Há um silvo de vapor quando pequenos fragmentos em chamas do convés caem nas águas no porão inundado lá embaixo. Estalidos e rangidos do metal aquecido.

— Alguém lhe disse que ela estava aqui.

— Você nos disse que ela poderia conhecer um marinheiro. E havia boatos nas ruas sobre o tal eremita se comportando de forma estranha.

— Por que você mesma veio se o boato é tão inconsistente?

— Eu estava fazendo o que você ordenou. Você quer que ela seja pega.

Encontrar Thay é uma distração irrelevante. A cabeça dele sabe disso. Seu sangue, porém, ruge em seus ouvidos. Ele conhece outra verdade, mais profunda e mais vital.

— Eu a quero morta.

CAPÍTULO QUINZE

Mastro assiste ao retorno triunfante de Rasce à casa da rua Lanterna. Vyr fica nervoso, argumenta que Rasce precisa descansar, mas não pode negar a rápida recuperação de seu primo. Assim como Cari, a vitalidade de Rasce se renova quando ele entra na Cidade Refeita.

— Baston — ordena Rasce —, diga a seus aliados que eles podem retornar, que Vyr se confundiu. Diga que a Cidade Refeita foi feita para eles e que eles têm um lugar aqui.

Mastro se anima com essas palavras: no momento de sua morte, ele sonhou com a Cidade Refeita como um lugar de refúgio, fora do alcance das guildas opressoras e dos sacerdotes gananciosos que governam Guerdon. Os escritos de seu pai tornados reais em pedra.

— Vyr — continua Rasce. — Há aqueles aqui que exigem nossa caridade. Abra os cofres! Não seremos avarentos!

— Não foi isso que o tio-avô nos mandou fazer — objeta Vyr.

— Eu sou Escolhido. Faça o que digo.

— Eu cuido disso — Karla se oferece. — É só me dar o dinheiro.

Mastro pode seguir cada moeda. Ele pode sentir cada arranhão da pena de Vyr no livro-razão, ouvir todos os resmungos e reclamações. Rumores rapidamente se espalham para as outras famílias ghierdanas e os outros dragões sobre o comportamento estranho de Rasce, sua rápida recuperação. Mastro ouve cada

sussurrar. Ele transmite tudo para Rasce, que inclina a cabeça para trás em sua cadeira e ouve a canção da cidade. Mastro consegue sentir a alma do homem se expandindo, se entrelaçando com a dele. Mesmo enquanto a cidade flui para dentro de Rasce, ele também habita parte da cidade.

Numa noite quente, três dias depois, Rasce sai de casa na rua Lanterna, e volta a percorrer os caminhos da Cidade Refeita. Baston vai atrás, uma sombra cautelosa, ainda sem saber o que fazer com esse híbrido estranho, agora que renasceu no céu sujo da Cidade Refeita.

Eles chegam à base de uma das grandes torres da cidade, e Rasce sobe, correndo pelos intermináveis lances de escada. Essa torre está entre as que queimaram durante a invasão, mas Rasce continua subindo quando chega à região de cinzas. Como grande parte da cidade, a torre está inacabada: o milagre de sua criação secou antes de ser terminado, e os níveis mais altos da construção se transformam em estalagmites e dedos informes de pedra, como velas brancas derretidas.

É mais fácil para Mastro pensar ali. Mais fácil de focar. Rasce é a única alma viva naquela altura.

— Então — diz Rasce. — Mostre-me a cidade.

Ele fecha os olhos, olha para dentro. Acessa a própria percepção de Mastro em seu interior. Quando Cari tentou isso, ficou sobrecarregada, e ela já tinha experimentado visões semelhantes dos Deuses de Ferro Negro. Levou semanas para ela e Mastro encontrarem o ponto de equilíbrio, para alimentar as revelações em sua mente a conta-gotas. Rasce, porém, devora as visões avidamente e exige mais.

— Não é tão diferente — diz ele — de ver o mundo como meu tio-avô. — Rasce aponta para o norte, descendo a rua da Misericórdia na direção do Morro do Castelo e da cidade além. Na direção do Pátio do Nevoeiro. — Mostre-me os traficantes de yliastro lá longe.

Não consigo ver claramente além da Cidade Refeita. Imagens piscam entre suas duas mentes — vislumbres de muros altos, fortalezas unidas a fábricas, grandes tanques de contenção — mas é tudo fugaz, tudo tenso.

— Isso não é de muita utilidade — diz Rasce. — Mandel & Companhia deve cair: meu tio-avô ordenou. Mas há prêmios menores mais à mão que podem ser tomados, enquanto eu aprendo como você pode me ajudar melhor. — Ele pega preguiçosamente um pedaço de pedra chamuscada, maravilhando-se com a experiência: ele consegue sentir a pedra com os dedos, mas também experimenta a sensação dos dedos roçando a pedra, através de sua comunhão com Mastro. — Você queimou.

Foi um fogo milagroso. Uma santa queimou Carillon com uma espada de fogo, e a lesão foi transferida para mim. Isso incendiou a pedra.

— Na marginal Cintilante, você salvou minha vida. Estou agora invulnerável a facas e armas?

Não é fácil. Eu nem sempre conseguia fazer isso por Cari: e tive que puxar sua força vital para salvar você do Homem de Sebo.

— Se eu caísse daqui, você me pegaria?

Eu tentaria. Poderia ser capaz de suportar a força do impacto, ou dar-lhe algo para agarrar.

— Você pode remodelar a cidade.

Um pouco. É um esforço.

— Fiz o que você me pediu — diz Rasce. — Eu dei dinheiro aos miseráveis que você me mostrou. Eles serão ajudados, você tem minha palavra. Dizei-me, ó, espírito, o que minha moeda me comprou?

O que você quer?

— Um exército de golens de pedra, cada um com três metros de altura e armados com machados de batalha. Desejo uma fortaleza adequada para um príncipe dos Ghierdanas, com um dracódromo para o tio-avô. Paredes grossas o suficiente para suportar um cerco por todos os deuses de Ishmere. Um grande rolo compressor que vá de Guerdon até o Pátio do Nevoeiro e esmague meus rivais do comércio de yliastro. Conjure-os para mim da pedra da cidade.

Não sei dizer se você está brincando ou não.

— Em Lyrix, os sacerdotes de Culdán podem colocar uma maldição de morte numa lâmina, e cada ferida dessa espada doravante passa a ser mortal. Os sacerdotes de Velthe podem comandar demônios. Um santo abençoado pela Deusa da Lua pode andar entre as nuvens e atirar lanças de luar. Você pode fazer alguma dessas coisas?

Não.

— Mas você conjurou esta cidade.

Nós roubamos o poder dos Deuses de Ferro Negro. Eles tinham uma vasta reserva de energia milagrosa, acumulada ao longo de anos de adoração e sacrifício. Nós usamos tudo isso para fazer a Cidade Refeita.

— Se eu tivesse o poder daqueles deuses terríveis ao meu comando, amigo, eu o teria gasto com mais sabedoria.

Eu estava praticamente morto na época. A lembrança da queda de Mastro do ápice do Mercado Marinho brota, se sobrepõe ao pensamento de Rasce caindo daquele pináculo em ruínas. A torre se move, fazendo com que poeira e seixos caíam em cascata sobre a borda e depois despenquem até as ruas distantes lá

embaixo. Partes da consciência de Mastro caem com os seixos. Rasce se agarra à parede em busca de apoio.

— Claro. Perdão, amigo. Como acontece com qualquer novo Eshdana, preciso conhecer seus talentos particulares.

Eu não sou um dos seus recrutas!

— Você já pegou as cinzas — diz Rasce, rindo. Ele ergue dedos manchados de fuligem. — Muito bem. Nossa parceria será de igual para igual, pois não me curvo a nenhum deus nem ao homem, apenas ao meu tio-avô.

O trovão de grandes asas de couro dispersa a mente de Mastro como folhas num furacão. Será que ele perdeu a noção de *tempo* novamente e avançou algumas semanas para o retorno do dragão? Não: é um dragão menor, um dos outros chefes da família Ghierdana. Mastro se reconstitui (uma enxurrada de pequenos milagres pelas ruas perto da torre: uma panela cai de um fogão, quebrando; uma pistola num arsenal Eshdana dispara espontaneamente; pássaros voam, grasnando o nome de Idge) e volta a se concentrar em Rasce.

O dragão circunda a torre duas vezes, os ventos de suas asas quase derrubando Rasce de seu poleiro. Uma jovem com equipamento de montaria se agarra às costas do dragão; através de seus óculos, ela observa Rasce com desconfiança. O dragão pousa, agarrando-se na lateral da torre queimada como um morcego gigantesco, as garras afundando profundamente na alvenaria em busca de apoio. O pescoço comprido se inclina para que a cabeça possa olhar para Rasce.

— Jovem Rasce — diz o dragão Thyrus —, por que está sozinho no topo deste pináculo? — O estrondo de sua voz faz cinzas e detritos caírem da torre.

— Busco o ar puro da noite, grande Thyrus, pois esta cidade está cheia de miasmas e fumaça fétida. E busco lembrar como é voar.

A mulher nas costas de Thyrus sussurra para sua montaria. A cabeça do dragão gira ao redor.

— Seja gentil, Lucia — adverte. — Ou talvez eu faça você andar também.

— Como vai a guerra, grandiosa? O major Estavo a tem feito trabalhar duro?

O dragão estende uma asa, exibindo uma ferida supurada feia na parte interna da asa anterior.

— Estavo, não. Consegui isto aqui com um navio comercial de Ulbishan, cruzando o mar. Os ulbishanos agora também vendem alquimia, igual a Guerdon. Pensei em pegar um de seus navios, e eles me expulsaram com vidro da morte.

— O dragão é invencível.

— O dragão precisa de mais do que aforismos — diz Thyrus, com tristeza. — Da próxima vez, o dragão voará baixo, e Lucia aqui matará seus artilheiros de

longe antes que possam me ferir. Uma semana, e poderei caçar novamente... a menos que Estavo venha me procurar. Com a longa ausência de meu irmão, todos nós devemos trabalhar mais para cumprir nossa barganha com os continentais. — O lábio do dragão se curva, expondo três fileiras de presas cada uma do tamanho da mão de um homem, mas Rasce não tem certeza se o desgosto do dragão é voltado para o continente de Lyrix ou se para o tio-avô. — Meu irmão ainda não voltou do Mar de Fogo. O que ele está fazendo lá, eu me pergunto, que o mantém tão longe?

— Negócios de família, grandiosa.

— Ele sabe que você mergulhou em um dos tesouros dele, Rasce? Eu não seria tão rápida em perdoar se um dos meus parentes roubasse de mim.

— Meu tio-avô confia em mim, grandiosa. Ele me deu uma tarefa, e gastarei o ouro do dragão conforme necessário.

O dragão bufa.

— Nós estamos observando você, Rasce. Lembre-se de que estamos todos vinculados ao Armistício. Cuidado, criança, para não quebrar o que não pode consertar e não é seu.

— Todas as coisas — diz Rasce — pertencem aos dragões.

— Bajulação. — Ainda assim, o dragão se apruma. — Há algo diferente em você, garoto. Eu sinto o cheiro.

— Eu atravessei a fronteira. Mesmo nas zonas detidas pelos nossos inimigos. Ao contrário de você, grandiosa, posso me mover sem ser visto. Sua presença é gloriosa demais para passar despercebida por nossos inimigos.

O dragão estica suas asas largas.

— Era melhor que seu tio Taras se apressasse para voltar. Essa paz, eu acho, não vai durar muito. Haith está muito depauperada. Ishmere é uma fera enjaulada. E Guerdon é um prêmio rico demais para ser deixado intacto. O ouro dos alquimistas pode ser feito em suas fábricas, mas ainda assim é ouro.

Prata, murmura Mastro. Os milagres ishméricos desvalorizaram a prata, anos atrás.

Rasce o ignora.

— Todas as coisas pertencem aos dragões.

— No entanto, você emprega ladrões que não são comprados pelas cinzas. Ouvi dizer que passou por cima de seu primo Vyr e trouxe o não marcado de volta para sua casa. Por quê?

— Negócios de família, grandiosa. — Rasce se curva, dá um sorriso de zombaria, mas Mastro consegue sentir o coração do homem batendo em seu peito.

— Permanece um negócio de família — diz Thyrus — apenas enquanto não incomodar outras famílias. Devemos compartilhar esta cidade miserável, garoto. Não passe do limite.

Com isso, o dragão se vai. Abre suas garras, caindo da torre, infla as asas e ergue-se no ar. Desce sobre a Cidade Refeita e voa para longe. Rasce espera até o dragão desaparecer nas nuvens antes de falar novamente.

— Você vai ouvir, não vai, o que é falado nos complexos? Saber o que Thyrus sussurra para sua Escolhida ou para sua Conselheira seria um benefício precioso de fato.

Vou tentar. Nem sempre é fácil me concentrar.

— Disseram que você derrubou as crias divinas ishméricas na guerra quando ousaram entrar na Cidade Refeita — diz Rasce. — Você poderia derrubar, digamos, um dragão em voo se precisasse?

Só criar aquele túnel me custou quase tudo o que me restava.

— Entendo. — Rasce tira uma de suas luvas de montaria, toca a pedra com a mão nua. Brinca, por um momento, com a joia do anel que está usando.

Então dá um passo à frente, saindo da beirada do prédio.

O que você está fazendo!?

— Me pegue se puder! — Rasce grita ao cair. Suas palavras se perdem no vento, mas Mastro as ouve mesmo assim.

Mastro se aglomera, um turbilhão de poder. Existem fragmentos de sua alma por toda a Cidade Refeita, emaranhados em objetos. Agora, com um esforço desesperado de vontade, ele os puxa para o locus de sua concentração, rompendo e esticando a própria alma enquanto concentra toda a energia que lhe resta num só ponto.

Rasce cai cada vez mais...

... O passado ameaça engolir Mastro, puxá-lo de volta para aquela queda do Mercado Marinho até o momento de sua morte, mas ele o empurra e o afasta, concentra-se no *aquí e agora*, no homem vivo que cai, não no morto que caiu...

No momento do impacto, Mastro pega Rasce, redirecionando a energia da queda. A Cidade Refeita estremece, paredes racham, torres balançam. Como um feiticeiro engolindo um feitiço, o pior dano é invisível, interno. Muito abaixo, túneis desabam, fundações desmoronam.

Mas funciona. Rasce cai mais de uma dúzia de andares, mas poussa com a leveza de um gato. Ele olha para a torre, para as cinzas esvoaçando ao seu redor, e ri.

— Viu? Você é mais forte do que pensa, meu amigo! Só precisa de um pouco de incentivo!

Mastro está quebrado demais até para formar palavras. A pedra em torno de Rasce fluoresce fracamente, enquanto partes da alma de Mastro queimam com o esforço do milagre desesperado. Ventos de fúria indignada e confusão explodem dentro dele, mas sua mente está muito despedaçada para segurar mesmo essas rajadas de emoção. Seus sentimentos sopram para longe, sua raiva é como cães selvagens que correm pelas ruas da cidade, uivando à distância até desaparecerem.

Rasce tira o Anel de Samara de seu dedo.

— Uma herança da minha família. Encantada para salvar um homem que cai. Uma coisa útil para um cavaleiro de dragão, mas você é ainda mais útil! — Ele o joga no ar e o pega novamente. — Perdoe meu engodo! Meu tio-avô me ordenou que realizasse uma missão perigosa, e eu tinha que saber se você estaria pronto para a batalha que virá!

A Cidade Refeita muda.

Mastro pode sentir a mudança de humor. Ele sente os passos rápidos e sutis de ladrões reunidos na casa da rua Lanterna; eles vêm, esgueirando-se do Arroio e de Cinco Facas, do Pátio do Nevoeiro e da marginal Cintilante, debaixo das saias do viaduto da Duquesa. Atraídos por histórias de ouro de dragão, por rumores de um novo príncipe no submundo, um novo mestre. Alguns contrabandistas prosperaram nesta Guerdon dividida, escapolem pelas linhas entre as zonas de ocupação, mas a maioria sofreu. Nem Haith nem Ishmere têm qualquer amor por ladrões, e o novo ministro da segurança da cidade livre é oito vezes mais vigilante e astuto que seus antecessores.

A fronteira da ZOL é porosa para eles e abre caminhos secretos conforme necessário.

À noite, a rua Lanterna é o clube da Irmandade renascido. Eles brindam aos caídos, proclamam os nomes dos parentes que foram levados pela força, pelos Sebos ou pela guerra. Idge, Ven, o Bode, os garotos Cafstan. Tammur Sedoso. Até Heinreil recebe uma rodada. Karla ergue um brinde a seu pai, Hedan, que fazia dois anos de clandestinidade naquela noite, de onde nunca mais voltou.

Outro brinde, para Mastro Idgeson.

Karla sussurra no ouvido de seu irmão, sem que ninguém na sala ouça, a não ser Baston... e Mastro.

— O que diabos aconteceu entre você e Rasce?

— Confie em mim.

— É claro que *eu* confio em você — sussurra ela. — Mas garanta que Rasce também confie. Nós devíamos pegar as cinzas.

— Não há necessidade disso — diz Baston. — É Mastro. O filho de Idge voltou.

Confiar. Mastro tem que confiar em Rasce, confiar nessa conexão tênue com o mundo mortal. Essa fenda estreita nas paredes de sua tumba viva.

Sua confiança é recompensada. Aqueles que foram envenenados pela fumaça do incêndio do pátio de Dredger recebem dinheiro de Karla. Ela contrata alquimistas fuleiros e santos beberões para cuidar deles, rudes curandeiros das ruas, mas pelo menos é uma ajuda. A campanha de Rasce contra os negociantes de yliastro locais continua: um por um, outros comerciantes de matérias-primas alquímicas ao longo das docas de Guerdon pegam as cinzas e juram fidelidade aos Ghierdanas.

Pegue a cinza ou a receba. Não há mais conflagrações acidentais como o desastre no pátio de Dredger, mas há incêndios criminosos. Sabotagem. Um espancamento ocasional. Mastro fica sabendo de muito disso por terceiros: os demais suprimentos alquímicos têm suas operações fora da Cidade Refeita, nas antigas docas ao sul ou nas novas docas além de Morro Santo. De seus pináculos, ele vê colunas de fumaça, sombras que dançam sobre os telhados, mas a maior parte de seu conhecimento vem de sussurros entreouvidos por suas paredes. Ladrões se gabando de roubar moedas de ricos mercadores alquímicos (como faziam na época de Idge, pensa Mastro, quando seu pai liderou a Irmandade contra o poder esmagador da guilda dos alquimistas). Resmungos das outras famílias ghierdanas, os estrondos subsônicos de inquietação dos outros dragões. O claque-claque das teclas da máquina de escrever enquanto os soldados lyrixianos escrevem relatórios, sempre preocupados com aliados não confiáveis.

Mastro transmite todas essas informações para Rasce, e Rasce as coloca em uso. Segredos são armas se você souber como usá-los. Rasce insufla dragão contra dragão, compra o major Estavo com a promessa de informações recolhidas de outras zonas de ocupação, reúne os ladrões. Sua arrogância é contagiante; os ladrões mais jovens sentem como se aquelas ruas fossem deles. Não precisam mais ser furtivos e tementes a deuses: Rasce lhes oferece a chance de serem respeitados, de tomar o que desejarem da cidade.

Mastro vê Baston seguir lealmente atrás de Rasce, eclipsando Vyr como seu braço direito. É Baston quem sabe como fugir da guarda da cidade em Guerdon, Baston que sabe quem subornar e quem intimidar, Baston que sabe quando recuar para a inviolável fortaleza da Cidade Refeita. Nenhuma rua jamais foi tão amigável com os ladrões e rebeldes como aqueles becos mutantes criados pela

mente de Mastro.

Ouvindo os batimentos acelerados de Rasce, Mastro percebe que não está mais perdendo a noção do tempo. Ele está ancorado no presente, não mais caindo em labirintos lamentáveis do passado ou se fragmentando em confusão. O tempo prossegue de forma ordenada para ele. Os dias se transformam em semanas. Ele ainda se sente frágil, ainda não se atreve a fazer nenhum milagre, mas sente-se como ele mesmo novamente.

No escuro da noite, enquanto a Cidade Refeita dorme, a mente de Mastro vasculha o horizonte sul, tentando ouvir algum sussurro.

Mas não consegue ouvir nada, a não ser os murmúrios e uivos de carniçais, no subterrâneo profundo.

— O que você tem para mim? — pergunta Rasce. Ele se joga num sofá, fecha os olhos, e Mastro retransmite os segredos roubados do dia.

O último carregamento de yliastro de Craddock chegou; dali em diante, ele deverá comprar apenas dos Ghierdanas. Rasce ordena que Baston visite Craddock e o lembre do juramento que fez, das cinza que está usando.

Mais ladrões do Arroio; três são confiáveis, mas a quarta está jurada à Aranha do Destino, um espião do Reino Sagrado. Rasce marca o rosto da mulher.

Fofocas do bairro lyrixiano, rumores sobre lugares e pessoas dos quais Mastro nunca ouviu falar. Rasce bebe tudo, sua mente inchando com o fluxo de segredos. Seu apetite por esse conhecimento oculto é insaciável, e ele o consome de maneira muito diferente de como Cari consumia. Uma criatura instintiva, ela agarraria uma imagem, um fragmento, e correria atrás desse segredo. Mastro poderia mostrar a ela, digamos, um único ato de injustiça na Cidade Refeita, algum estupro ou assassinato ou crueldade, e ela passaria a semana seguinte caçando o agressor. Rasce, por outro lado, trata as revelações de Mastro como o vislumbre de algum terreno amplo. Ele olha para a cidade que se espria abaixo dele como um grande mapa e avista conexões que Mastro não vê.

No fundo da mente de Rasce, Mastro consegue perceber vagamente a presença constante da lembrança do dragão. Mesmo esse tipo vagabundo de santidade com todos os seus milagres não é nada comparado à alegria e à glória de ser Escolhido do Dragão.

— Mostre-me o Pátio do Nevoeiro — diz Rasce. Ele toma um gole de arax, e Mastro descobre que também é capaz de sentir o gosto do álcool ardente.

Eles estão longe.

Mastro faz o possível para obedecer, elaborando uma imagem a partir de suas

torres mais altas. O distrito industrial fica do outro lado de Guerdon, bloqueado pelo ombro repleto de catedrais de Morro Santo e pelo nevoeiro de mesmo nome. É difícil focar a essa distância, difícil até mesmo pensar em um lugar tão longe da Cidade Refeita. Visões puxadas da cidade se chocam com fragmentos de lembranças das poucas vezes que ele visitou o Pátio do Nevoeiro em vida. Para o padrão normal de suas visões sobrenaturais, estas estão turvas e confusas.

Desculpe.

— Arre! Parece que tenho uma luneta quebrada enfiada no olho. Chega! — Rasce acena com a mão e a visão desaparece. — Não consegui ver absolutamente nada de Mandel & Companhia. Eles controlam o grosso do comércio restante de yliastro. O tio-avô exige que eu os coloque sob meu jugo. — Fora da sala, Karla se aproxima. Mastro a vê através da pedra, e Rasce também. O príncipe Ghierdana bebe o resto do arax. — Entre — grita ele.

Karla entra, fecha a porta atrás de si e olha curiosa ao redor da sala.

— Eu ouvi você falando com alguém. É... ele está aqui? — sussurra ela com admiração.

Diga a ela que estou aqui.

— Ele está aqui. Ele diz olá. — Rasce se move no sofá para abrir espaço para ela, serve-lhe um copo de arax. — E ele vai embora agora, eu acho.

Eu sou onipresente. Eu existo em toda a Cidade Refeita.

— Vá existir em outro lugar, fazendo o favor.

— Está tudo bem — diz Karla. — São negócios.

Rasce faz beicinho.

— Apenas negócios?

— O que você esperava?

— Lá em casa, as famílias camponesas ficariam felizes em enviar as filhas mais bonitas para minha cama, na esperança de cair nas graças do dragão.

Karla revira os olhos.

— Bom, eu não sou nenhuma concubina com olhos de peixe morto que está aqui apenas para aquecer sua cama. — Ela baila para longe dele, deixando-o sozinho no sofá. Atravessa a sala e brinca com a caixa de cinzas. — É sobre Mandel & Companhia, na verdade. Andei perguntando por aí. Conversei com alguns dos velhos camaradas de papai. Acontece que você não é o primeiro a contemplar uma ação contra o velho Mandel.

— E?

— Há uma entrada secreta.

— Onde fica essa entrada secreta?

— Não seria muito secreta se eu lhe contasse, seria? Não sei onde é, mas sei

quem sabe. — Ela sorri, então mergulha o dedo nas cinzas. — Há um preço.

— O dragão não barganha.

Karla esfrega a cinza nos lábios dele.

— Mas o dragão poderia favorecer alguns de seus serviçais mais do que outros. O dragão poderia levantar os que foram rebaixados.

Rasce beija a testa dela, deixando um rastro de cinzas nas sobrancelhas. Reivindicando-a.

— Quem conhece essa entrada secreta? — pergunta ele.

Karla diz um nome, e um tremor percorre a Cidade Refeita.

CAPÍTULO DEZESSEIS

Sangria dos Doze Sóis se oferece para atravessar a cidade e pegar a família de Adro, mas eles decidem que a melhor coisa a fazer é irem todos até lá. Os Rastejantes estão isentos do toque de recolher dos Ghierdanas — ou pelo menos é o que diz Sangria dos Doze Sóis. Cari tem pena do pobre guarda Eshdana que tentar mandar um Rastejante ficar fora das ruas.

Cari e Adro voltam aos seus velhos hábitos, mantendo-se nas sombras. Os Bythos partiram com a maré baixa, mas Cari consegue ouvir o urro a distância de vez em quando. As ruas estão praticamente vazias.

Praticamente. À frente, há um trio de Eshdanas. Ela mergulha dentro de uma porta, segurando sua faquinha, mas Sangria dos Doze Sóis apenas desliza rua acima na direção deles, suas vozes de verme cantando. Os três homens congelam, presos num feitiço.

— Vocês podem passar livremente — diz o Rastejante. — Eles não podem ver nem ouvir vocês. Eu tenho a atenção deles.

Como se fosse algo que você pode pegar na mão. Os três homens olham a noite, mas nada veem. Cari fica imaginando o que Sangria dos Doze Sóis os fez ver em vez de suas presas. Estarão vagando pelas ruas vazias de Ushket em suas mentes? Ou em algum lugar mais escuro? Os lábios de um dos Eshdanas estremecem, como se estivesse prestes a dizer alguma coisa.

Ela precisa tomar cuidado. O Rastejante poderia fazer o mesmo com ela, com

a mesma facilidade. Poderia matá-la, ou a Adro, com uma só palavra.

Enfim, chegam à casa de Adro. As moradias altas e estreitas lembram o Beco Gethis de Guerdon. Ali, porém, as escadas são abertas no topo, um poço de ventilação interno para resfriar os edifícios no calor ilbarinense — mas isso foi quando Ushket estava longe da brisa do mar. Agora, a água escorre em cascatas improváveis das telhas. Eles sobem as escadas sem nenhum contratempo.

Adro bate na porta duas vezes, espera um segundo, outra batida dupla. Uma senha. Instantaneamente, a porta se abre revelando um homem mais baixo, com feições finas como porcelana e manchas estranhas pela pele de seu pescoço e sua bochecha esquerda.

— Graças aos deuses! Como foi que...

Ele vê Carillon. Vê a forma sombria de Sangria dos Doze Sóis atrás dela.

— Adro. O que está acontecendo?

— Mil perdões pelo incômodo — diz o Rastejante, passando por Ren.

Do lado de dentro, Adro enfia roupas e outros pertences em bolsas apressadamente.

— Mudança de planos, meu amor — diz ele a Ren. — Vamos embora esta noite.

Ren puxa Adro para uma sala ao lado, onde eles conversam em sussurros rápidos e raivosos. Cari vislumbra uma cama de criança lá antes de Ren fechar a porta firmemente na sua cara.

Cari olha ao redor do pequeno apartamento. Roupas secam num varal. As brasas de um fogo ardem no fogão. Uma panela está suja com uma crosta de resíduo. Um pedaço de jade azul na prateleira, gêmeo do seu próprio suvenir perdido daquele assalto fracassado em Mattaur. Ela tenta imaginar a vida de Adro pulsa ali; tudo o que consegue visualizar é uma cena idealizada, como uma pintura a óleo: Adro e Ren numa conversa animada perto do fogo, enquanto uma criança igual a um querubim de bochechas rosadas brinca no chão.

Esse tipo de normalidade doméstica aconchegante poderia matá-la de irritação em poucos dias.

Ren e Adro começam a levantar a voz.

— Precisamos ir — diz Sangria dos Doze Sóis — antes que sejamos descobertos.

Cari se junta ao Rastejante na janela. Veem a bruxa de armadura e quatro soldados Ghierdanas descenderem a rua.

— Merda divina. Você consegue enfeitiçá-los?

O Rastejante olha para a bruxa, e há um momento de tensão no ar, um estrondo de trovão enquanto vontades invisíveis lutam. Humanos geralmente não

são páreo para a feitiçaria Rastejante, mas a máscara de porcelana volta como se tivesse sido golpeada com um martelo.

— Eles estão protegidos por uma poderosa feiticeira. Um cérebro talentoso. — Os vermes soltam um guincho espremido, como se ele estivesse lambendo os lábios, só que é todo o seu corpo, e Cari realmente quer tocar fogo nele naquele momento. — Vou atrasá-los. — Ele desliza até a porta do apartamento e desenha um símbolo ardente na madeira.

Adro sai do quarto, uma criança de cabelos claros agarrada a ele. Ren está bem atrás dele, carregando uma trouxa de pano.

— Vamos, vamos subir — insiste ela, seguindo para a porta.

Adro e Ren não se movem. Eles se entreolham, um momento de discussão silenciosa. Poderiam entregar Cari naquele momento, salvar a si mesmos.

Ren se move. Ele entra na sala e pega a espada do capitão.

— Adro terá que carregar Ama — diz ele. — Você fica com isso. — E entrega a lâmina para Cari.

Nos telhados.

Cari é a mais rápida dos quatro, a que mais se sente à vontade naquela paisagem acidentada. Adro está sobrecarregado com o precioso peso da criança, que parece exagerado, multiplicado pela queda de quatro andares para a rua abaixo. Ren avança com cautela também, uma tosse constante evidencia uma longa doença. Ele tem que parar, duas vezes, para recuperar o fôlego, enquanto Cari os leva de volta pela cidade. Doze Sóis se foi. O Rastejante deslizou para dentro de um cano de esgoto e retornou ao nível do solo. Ela o avistou duas vezes, acompanhando o ritmo deles nas ruas abaixo, iluminado por clarões de feitiçaria.

É fácil se deslocar ali em cima, com a Rocha atrás dela e o mar tingido pelo luar à frente, as torres bulbosas da cidadela à sua direita. Ela só precisa encontrar um caminho que todos consigam percorrer. Cari avança rapidamente, procurando passarelas sobre as ruas inundadas, vãos entre edifícios que eles possam pular.

Impedida pelo peso de sua armadura, a feiticeira não consegue segui-la.

Mas seus guardas, sim.

Um deles os alcança. Cari tem um vislumbre de seu rosto: jovem, com feições que lembram horripelmente a filha de Adro. A armadura do guarda é toda desproporcional, e ele segura sua arma tão desajeitado quanto ela segura a espada do capitão. Quando ele a vê, rosna e a ataca, balançando a lâmina

descontroladamente. Cari levanta a espada dela, mas a coisa é pesada demais, e ela se desequilibra ao assumir uma posição de defesa. Ele parte para cima dela novamente, e Cari se esquivava, dançando sobre as telhas. Mesmo sem Mastro para guiá-la e ancorá-la, este é o seu talento. As alturas e a falta de firmeza nos pés não a amedrontam. O jovem tenta segui-la, mas se atrapalha e escorrega.

Ela desce a espada sobre ele, investindo todo o seu peso nesse ato e, caralho, é horrível. A lâmina fere, afunda e ele solta um gorgolejo medonho, enquanto sangue e saliva jorram dele junto com o som. Ele protesta, uma de suas pernas chuta as telhas, as mãos agarram os ombros de Cari, arranham seu rosto.

Derramamento de sangue não é algo estranho para ela, mas não assim. Quando era apenas uma ladra, passava a faca e corria. Um corte rápido com uma lâmina afiada para diminuir a velocidade de um guarda, abrir caminho quando alguém tentasse agarrá-la. Até onde sabe, talvez alguém que ela cortou desse jeito tenha sangrado até morrer, a ferida pode ter gerado uma infecção fatal, mas ela nunca ficou para descobrir. Era cortar e correr.

Quando era a Santa das Facas, também era diferente. Para começar, ela sabia quem estava matando. Mastro podia ver tudo o que acontecia na Cidade Refeita, então ela podia observar suas vítimas. Podia julgá-las com o perfeito conhecimento de um deus. E, quando as enfrentava, era como um jogo. Ela tinha todo o poder, era santificada e invulnerável, e elas eram — em sua maioria — apenas humanos.

Agora não é assim. Ela tem que se esforçar para matar o menino, se ajoelhar em cima dele e enfiar a lâmina. Porém, não sabe como fazer um corte limpo ou rápido. Ela tem que olhar nos olhos dele enquanto faz isso, e eles estão cheios de confusão e medo. O que o menino vê ao encarar a mulher que o assassinou?

Ele ainda está agonizando quando Adro a encontra e a puxa para longe.

—Vamos! *Vamos!*

Carl deixa Adro levá-la a um jardim de terraço apodrecido onde Ren e a garota aguardam. Ren está tremendo com o esforço de abafar a tosse, para evitar entregá-los aos outros guardas que os procuram. Uma escada de corda balouçante os conduz até o nível da rua. Nem sinal de Doze Sóis. Adro levanta a criança como um saco, e Cari e Ren correm atrás dele. Há uma luz rosada ao longe, além da Rocha. O nascer do sol está chegando. Neste momento, o toque de recolher está a favor deles, mas quando amanhecer haverá mais olhos, mais pessoas desesperadas procurando sua própria rota de fuga. A velocidade é a única esperança deles agora. Atravessam o lamaçal às pressas, com Ren babando e cuspidando e as pernas de Cari doendo. Está difícil para ela recuperar o fôlego, e a cada passo sente uma pontada de dor no pulmão direito. A espada ensanguentada

é um peso morto em sua mão.

A cada momento, ela espera que um tiro dispare e um soldado Ghierdana bloqueie seu caminho.

Ou, algo ainda pior, a contração sobrenatural de um feitiço de paralisia, travando-a onde estiver, congelando-a como uma estátua, forçada a apenas observar, incapaz de agir.

Ali! Ali, erguendo-se sobre os telhados, os mastros de um pequeno veleiro. Sem velas, nu como uma árvore no inverno, mas é um navio, bem como os Rastejantes prometeram. Eles correm pela rua do Vidro Azul, e caminham pelas águas. Até os joelhos, até a cintura, até os ombros... e então os dedos incrivelmente macios de Sangria dos Doze Sóis se fecham em torno de seu pulso e a erguem até o convés do navio abandonado.

A máscara abre um sorriso inexpressivo.

— Para Khebash, então.

Cari cai de joelhos quando o navio começa a se mover. Sem velas, sem remos, sem motor, apenas feitiçaria. As tábuas do convés abaixo de seus dedos estão podres e encharcadas — aquilo não é um navio, são destroços animados, retirados do fundo do mar por magia. Formas pálidas se contorcem nas tábuas empenadas, e ela percebe que a madeira está crivada de vermes. O navio inteiro é um Rastejante.

A embarcação morta se afasta de Ushket com uma elegância inesperada e navega pelos estreitos canais das ruas inundadas. Cari segue Adro e sua família para dentro da cabine e afunda contra a parede viscosa.

— Ei, Cari.

Ela não consegue se lembrar de como falar.

— Foi quase como nos velhos tempos. Conseguimos. Fugimos.

Sangria dos Doze Sóis desliza para fora das paredes da cabine, que se forma ali diante deles. Os vermes se contorcendo fascinam a menininha. Ela estende a mão para mergulhar os dedos no lodo, mas Ren a puxa de volta, mais perto de si.

— Onde está o grimório? — pergunta o Rastejante.

Cari hesita por uma fração de segundo. A porra do livro é sua única vantagem ali, mas ela não tem ilusões sobre a honra de Rastejantes. Precisa lidar com aquele assunto com muito cuidado, mas, neste instante, tem que cooperar.

— Está com o capitão Hawse. Está no *Rose*.

— Um breve desvio, então. — A nave-verme estremece e muda de curso. Doze Sóis vê a criança e se abaixa. A máscara de porcelana muda, ficando mais

parecida com um palhaço. — Vamos brincar mais tarde, criança — ele diz, então se desfaz novamente.

— Esses filhos da puta nunca deixam de ser assustadores — murmura Cari.

Ren levanta Ama, a abraça e a entrega a Adro antes de estender a mão para Cari.

— Adro falava de você muitas vezes, mas eu achava que nunca a conheceria.

— Bem, aqui estou eu.

— Adro confia em você e tem um bom coração. Estamos todos em suas mãos agora. — Ren olha ao redor da cabine apodrecida. — Eu trouxe um pouco de comida, mas temos uma longa jornada pela frente. Vamos torcer para que os homens-verme comam algo que não sejam corpos.

— Não acho provável, mas conseguimos chegar à costa antes de morrer de fome.

— Antes de morrer de fome — repete Ren, olhando para a criança nos braços de Adro. — Tudo bem.

— O que foi, Ren? Saímos da Rocha. — Adro sorri. — Esta é uma daquelas aventuras de que eu lhe falei. Cari, vem cá, vem conhecer Ama direito.

Ama era mais jovem do que Cari quando a mandaram para a tia Silva. Ela mal se lembra daquela época, apenas da confusão de tudo mudar ao seu redor. Pessoas que falavam acima dela e transformavam seu mundo por razões que ela não entendia. Ser enviada para viver numa fazenda nos arredores de Guerdon não é bem a mesma coisa que ser sequestrada para um navio-verme e enviada numa busca louca para uma cidade de feiticeiros, mas talvez uma situação não seja mais estranha que a outra aos olhos de uma criança.

Ama encara Cari com olhos opacos. Ela parece menos encantada por Cari do que pelo Rastejante, e Cari tenta não levar para o lado pessoal.

— Onde vocês conseguiram ela?

— Ren a encontrou — diz Adro, embalando a garota no colo. — Mas nós não falamos dessa época, não é?

Ama ri, e Cari se pergunta do quanto da Guerra dos Deuses e da queda de Ilbarin a criança lembra... e quanto ela deve saber. De repente a menina parece imensamente frágil aos olhos de Cari, alheia ao perigo que corre. Eles estão navegando de uma terra destruída pelos deuses para outra região arruinada, e quem sabe o que vão encontrar ao longo do caminho? Cari imagina Ama subindo a encosta perto daquele santuário, a deusa se manifestando. Dedos de espinhos rasgando a carne macia da menina.

A criança ri, e Cari se força a sorrir.

Ren sussurra algo para Adro, que se levanta e carrega Ama para longe no

convés. Ela pode ouvi-lo bisbilhotar as outras cabines naquele navio podre de vermes.

— Quando os Ghierdanas vierem atrás de nós, aquele Rastejante vai nos proteger? — pergunta Ren.

“Quando”, e não “se”. Ela tenta soar tranquilizadora.

— Claro. Talvez. Veja, nós saímos da Rocha. Vamos nos afastar de lá o máximo possível. Preciso chegar a Khebesh...

— Paravos fica mais perto e é muito mais segura.

— Este é o acordo. Khebesh primeiro.

— Uma vez, há muito tempo — diz Ren suavemente —, eu era serviçal na casa da prefeita do nono distrito de Ilbarin. Quando assuntos especialmente complexos ou misteriosos chegavam à sua corte, ela ditava uma carta para os feiticeiros de Khebesh. Os maiores estudiosos do mundo, ela dizia, mais sábios que os deuses nestes tempos difíceis. — Ele faz um sinal com as mãos, para afastar o mal. — Ela também escrevia para o templo d'O Que Tudo Vê, é lógico, mas todos sabiam que o deus era louco, e descartávamos as respostas de Seus sacerdotes sem lê-las.

— Os feiticeiros de Khebesh respondiam?

— Às vezes eles mandavam cartas de volta, cheias de conselhos sábios. E, umas poucas vezes, enviavam um feiticeiro com um cajado branco e um grande livro. O feiticeiro apenas olhava, murmurava e fazia anotações em seu grimório, nada além disso. Eu sempre me decepcionava, os conjuradores no mercado podiam invocar demônios e fazer o fogo dançar ao redor da praça, o que era muito mais impressionante. Mas um dia os feiticeiros pararam de ir até lá, e os portões de Khebesh foram fechados. Foi quando percebi que eles realmente eram sábios: previram a guerra e se esconderam.

— Eu tenho uma chave desses portões.

— Foi o que Adro disse. — Ren corre um dedo sobre seu cabelo grisalho cortado rente. Cari percebe que o lóbulo de suas orelhas está rasgado; ele usava brincos antes e alguém os arrancou. — Sei que algumas pessoas que fugiram de Ilbarin tentaram se refugiar em Khebesh, mas os portões permaneceram fechados, e eles tiveram que desistir. Eu me pergunto que tipo de pessoa não abriria as portas para pessoas fugindo dos deuses loucos.

Ele parece estar prestes a dizer mais, porém os dois são interrompidos pelo choro de uma criança. Cari salta, agarrando a espada do capitão, mas Ren parece sereno, tranquilo.

Adro volta com a criança soluçando nos braços.

— A lua apareceu, e ela viu onde estávamos.

— Eu vou levá-la. — Ama é transferida de um pai para o outro, ainda berrando e chorando. Um grito dado de corpo inteiro, sem fôlego, sem parar. — Ela tem pavor das águas — explica Ren enquanto embala a criança.

— Há outra cabine — diz Adro, falando por cima dos gritos da filha. — Cheia de destroços e porcarias. Vou limpá-la. Não achei outros suprimentos. O capitão nunca vai deixar isso ficar assim. Ele vai gritar ordens para os vermes até que todo o convés esteja impecável. — Ele acaricia a cabeça de Ama, e ela começa a se acalmar.

— Vá limpar a cabine — diz Ren. — E continue procurando algo que ela possa comer.

Cari fica ali sentada por um momento, ouvindo os soluços de Ama diminuírem. O navio improvisado range, e os rangidos são respondidos por um sussurro de vermes, que tecem mais feitiços para mantê-los à tona. De súbito, tudo ao redor de Cari parece imensamente frágil, sobretudo Ama. Deuses inferiores — ela não sabe se Adro é um grande imbecil ou um grande corajoso para amar uma coisinha daquelas. Se houvesse algum lugar seguro no caminho para Khebesb, Cari deixaria Adro e sua família lá com um sorriso no rosto. Sairia de mansinho, como já tinha feito antes, não levaria mais do que pudesse carregar enquanto manteria a mão da faca livre.

Ela se lembra de uma discussão com Mastro anos atrás. Quando ele ainda estava vivo, quando lhe fora oferecido o poder dos Deuses de Ferro Negro. *Pegue suas forças invisíveis e enfie no cu*, disse ela. *Eu quero ir embora. O mar aberto, e um lugar onde ninguém saiba quem eu sou*. Deixar o nome de sua família para trás, e todos os deuses, horrores e responsabilidades que vêm com isso. Ele argumentou que ela deveria ficar.

Há tanta coisa lá fora além de Guerdon, ela disse a ele. *A Guerra dos Deuses ainda não está em toda parte*.

Isso não é mais verdade. Hoje há menos lugares que os deuses loucos não alcançaram, e ainda menos lugares intocados.

Você deveria ter vindo comigo, Mastro, ela pensa, mas ele ganhou essa discussão de lavada. Eles pegaram o poder e o usaram, refizeram a cidade. E, depois disso, ele ganhou novamente. Ela ficou, e tudo tinha ficado por conta dela. Como a Santa das Facas, ela protegeu o povo da Cidade Refeita, embora isso tenha sido fácil. Nada poderia atingi-la, e ela não fez promessas. Se algo que a ofendesse — algum ato de crueldade, alguma injustiça —, se quisesse resolver algum assunto pendente lá da sua antiga vida no Arroio, poderia descer dos céus e atacar. Ela exigiu muito de si mesma, ficou sem dormir, correu imensos riscos, se lançou à batalha contra todos os tipos de inimigos estranhos, mas foi tudo escolha dela.

Ela tinha o poder de suportar aquilo tudo.

Vá para Khebesh, diz a si mesma. Dê um jeito de ajudar Mastro. Depois volte. Expulse os Ghierdanas e desta vez faça tudo melhor. Aquela visão de Adro e Ren no pequeno apartamento deles passa pela sua cabeça novamente, mas desta vez ela os imagina na Cidade Refeita, felizes e protegidos. Ama correr pelas ruas, sobe as torres descuidada, rindo e brincando, todos vigiados pelo Santo da Cidade Refeita, todos protegidos da guerra e da tristeza.

Ela arquiva esse pensamento e o afasta. É uma imagem que agradaria Mastro. A imagem que ela compartilhará com ele quando chegar em casa.

O navio range novamente. Sangria dos Doze Sóis aparece na entrada da cabine.

— Temos um problema.

*

Ela segue o Rastejante para fora da cabine. À luz do amanhecer, Cari vê diante de si toda a lamentável Ushket — a maior parte da cidadela é pedra branca tingida de um rosa delicado pela aurora. O novo porto, feio como uma ferida recém-suturada. Tudo está sujo com uma lama espessa. E, mais para a esquerda, a longa costa de navios naufragados.

Fumaça preta. Vinda de algum ponto próximo ao *Rose*. Talvez, talvez, do *Rose*. Está muito longe para ter certeza.

— Ah.

A voz de Cari soa pequena e infantil em seus ouvidos. O *Rose* era seu lar. E ela levou a destruição até ele. *Você estraga tudo*. Ela procura algum sinal de que o capitão ainda esteja vivo. Com certeza eles o teriam levado para o campo de trabalho na Cidade de Ilbarin. Eles podem resgatá-lo: ela exigirá que o Rastejante a ajude a libertar o capitão. Hawse ainda deve estar vivo.

— O grímório foi destruído? — pergunta a voz perfeitamente modulada de Sangria dos Doze Sóis, expressando solidariedade e muita preocupação.

Mas Cari tem certeza de que o Rastejante está prestes a entregar os pontos. Sem o grímório, os portões de Khebesh permanecem fechados. Sem acesso a Khebesh, o Rastejante não tem utilidade para ela nem para qualquer outra pessoa a bordo.

— Ele está em segurança. O capitão o escondeu. — Ela coloca o máximo de fervor que pode nessas palavras. — Mas temos que voltar.

O navio gira suavemente, o leme inútil batendo contra o casco, os mastros tremendo sob o choque da mudança repentina de curso. Eles não estão navegando, mas sendo carregados em uma caixa de madeira. Um caixão

flutuante.

Adro percebe a fumaça e corre até eles.

— É o *Rose* que está pegando fogo?

— Não sei. — Ilbarin cresce diante deles mais uma vez, como se a Rocha exalasse alguma gravidade maligna que os puxa para trás. — Não vai demorar — insiste Cari, para si mesma tanto quanto Adro ou Doze Sóis. — Vou pegar o capitão e o livro, e partiremos. Direto para Khebash.

Adro tira a caixa do bolso, ergue-a para mostrar a Doze Sóis que ele ainda a tem.

— Vamos plantar seu pequeno contorcionista para você, assim que nos levar até lá.

Doze Sóis não responde. O Rastejante estremece, e todo o navio também. Uma cacofonia repentina de chilreios e assovios assoma de todos os lados, soando como gordura fervendo numa frigideira.

O navio desacelera, quase para. Subitamente, estão à deriva sobre as ondas em vez de serem impulsionados pela feitiçaria do Rastejante.

— Doze Sóis?

As águas ao redor deles embranquecem com carne de verme. O navio está se desfazendo, vermes se contorcem para fora de cada madeira e buraco, derramando-se em torrentes pálidas. Ela vê enormes grupos de vermes nadarem para longe do navio, grudando em novas formas como enguias ou golfinhos.

— O que está acontecendo? Eu vou te dar o livro, juro! Não...

— Mil perdões. — A forma humana de Sangria dos Doze Sóis entra em colapso. O Rastejante tomba para a frente, vomitando-se sobre a amurada e caindo no mar turvo.

— Cari, o que eles estão fazendo?

Cari tenta agarrar Sangria dos Doze Sóis, mas os vermes se contorcem entre os dedos dela, ou estouram em gosma. Não há como impedir o Rastejante de abandoná-los novamente. O navio inteiro range ao ceder quando a feitiçaria deixa de sustentá-lo. Eles navegam mais baixo na água agora, os conveses inferiores inundando.

Ren, tossindo, luta para chegar até o convés segurando Ama, o rosto dela se esconde contra seu ombro para que não veja o mar. Eles estão perto o suficiente da costa para conseguirem nadar até lá, mas as águas ali são traiçoeiras. Cari imagina seus corpos indo parar no *Rose* e serem colhidos pelos Bythos.

O último dos vermes deixa o navio. Eles estão sozinhos em um destroço que está naufragando. Mas por que os Rastejantes fugiram de repente? Ela olha ao redor, vendo se alguma canhoneira Ghierdana se aproxima, ou...

Lá.

Lá, no céu.

Descendo em círculos, na direção deles. Preguiçosamente, sem pressa, suas grandes asas largas espaiadas como nuvens de tempestade. Ele desce cada vez mais, e Cari consegue sentir o calor irradiando da barriga do dragão, uma promessa do fogo terrível guardado lá dentro.

Cada vez mais perto. Ela consegue ver os flancos blindados do monstro agora, as garras gigantescas, a cauda sinuosa de serpente. Ela consegue ver as mandíbulas, um sorriso de crocodilo. Os olhos se fixam nela — não no navio, nela — e Cari não consegue se mover. O terror a enraíza no convés, no momento em que a água começa a brotar por entre as tábuas.

Cada vez mais perto. A espada cai de suas mãos inertes. Bem ao longe, Adro corre de um lado para o outro, procurando uma arma, procurando uma saída. Procurando qualquer coisa, mas diante do dragão eles são impotentes. Ren se agacha, segura Ama, espera o fogo.

Mais perto, mas o fogo não vem. O céu está tomado pelo dragão, pesando sobre ela. Um hemisfério de escamas e músculos, fogo e osso, terrível em sua existência inegável. Este não é um deus nem é um monstro conjurado como um Kraken, dependente de forças invisíveis, vinculado a regras obscuras. Não, o dragão é tão sólido quanto ela, tão livre quanto ela, mas infinitamente mais forte, infinitamente mais poderoso. Tão sólido quanto os sinos de Guerdon.

Mais perto, e o fedor do dragão desliza sobre ela, suor, fuligem e carne podre. Ele dá mais uma volta, batendo as asas ao girar, e ventos de furacão incitam ondas que quebram sobre os destroços, rachando a madeira. O navio balança e começa a afundar mais rápido.

O dragão paira sobre eles, preenchendo o mundo. Cari não se ajoelha, não desvia o olhar. Não há para onde correr e não há como lutar. Nenhum deus vai agraciá-la ali, ela não tem truques inteligentes na manga. Tudo o que lhe restou é o olhar de desafio: olhar nos olhos do dragão e dizer, pela última vez e para sempre, foda-se.

Garras se enterram nas laterais da embarcação, agarrando as costelas do navio naufrago, que o dragão ergue da água. O navio-verme não tem a força para se manter inteiro por muito tempo, mas é apenas um voo curto dali para a terra. O dragão os joga na lama, mais um na fileira de navios naufragados ao longo da costa.

Em seguida, ele desliza para a frente, pousando bem perto deles. Sua cauda bate em Cari, tirando-lhe o fôlego, jogando-a toda esparramada no convés. As asas se dobram ao longo dos flancos do monstro.

Uma cavalcada de figuras saídas dos pesadelos de Cari sobe a bordo.

Primeiro, a bruxa de armadura, a feitiçaria crepitando em suas mãos. Ela se move para o lado para permitir que os outros a sigam até a escada e fica atrás da multidão.

Dol Martaine afasta Adro e Ren dela com a ponta da espada e ordena que se rendam. Arranca Ama das mãos deles. Há uma escaramuça rápida, Adro desfere socos, mas são inimigos demais, e ele cai. Ama grita ao ver o sangue do pai encharcar o convés.

E então Artolo dos Ghierdanas. Poderosas mãos enluvadas agarram o topo da escada. Cari não se lembrava de ele ser tão grande. Ele caminha a passos largos pelo convés até ela, e suas botas de aço arrancam pedaços da madeira podre.

— Traga-o para cima — grita ele.

Eles pegaram Hawse. Mais dois Ghierdanas sobem a escada, o capitão entre eles. O rosto de Hawse está ensanguentado, seu nariz quebrado. Fuligem e sangue recobrem suas feições. Cada osso de seus dedos foi quebrado, e suas mãos balançam como as folhas de alguma espécie marinha. Seus lábios ensanguentados estão se mexendo; se é uma mensagem ou uma oração, Cari não sabe dizer.

Artolo pega sua faca de dente de dragão.

— Quando nos encontramos pela última vez, Carillon Thay, eu disse que mataria seus amigos.

Ele arranca o amuleto do pescoço dela.

— Eu disse que mataria sua família.

Ele pega a faca cega, sopesa-a, esmaga o pomo na testa de Hawse. O velho cambaleia e cai. Ninguém mais se move.

Artolo se ajoelha sobre o peito de Hawse, desce a faca mais uma vez.

E de novo.

Dol Martaine segura Adro. Cari rasteja para a frente, sente a cabeça girar. É como se estivesse se afogando em um pesadelo.

E de novo.

Nenhum som, exceto o baque molhado de osso e carne contra a madeira. As ondas quebrando na praia. A risada grave e retumbante do dragão.

O mundo não se move, mas quebra.

Artolo se levanta, deixando o sangue escorrer de seus dedos.

— Eu disse — repete ele com voz grossa — que iria matar você.

Algo se rompe dentro de Cari, inundando-a com uma energia furiosa. Sua raiva se desenrola como um cabo desencapado, se arrebetando em seu interior. Ela pega a espada e a balança como uma clava. Toda a técnica que Hawse lhe ensinou é deixada de lado; tudo o que Cari quer é esmagar o crânio de Artolo.

Abri-lo novamente, como fez lá na Cidade Refeita. Quebrá-lo com ele como ele quebrou Hawse.

A ferocidade de seu ataque pega-o de surpresa. Artolo salta para trás, lançando sua faca de dente de dragão no ar, pegando-a na outra mão. Incitando-a. Ela tropeça no convés escorregadio de sangue, sentindo as madeiras carcomidas por vermes cederem sob seu peso. Ela o espicaça, e ele se esquia novamente. O rosto dele está corado, e ele a provoca, brinca com ela. Cari está ciente, ainda que vagamente, do enorme dragão que os observa da praia, de Adro e Ren amontoados atrás dela, dos Eshdanas formando um círculo ao redor da dupla, torcendo por seu chefe enquanto ele ataca Carillon, da Rocha no horizonte, erguendo-se para destruir todos os seus sonhos de fuga.

Todos eles, até o dragão, estão distantes. Um cenário pintado.

Não há nada além de Artolo e a luta.

Ela pisa numa poça de sangue do capitão. Os olhos mortos de Hawse a encaram. *Desculpe, capitão.*

Cari sabe que vai morrer ali. Ela não tem nenhuma artimanha alquímica que pudesse dar conta daqueles guardas, nada que pudesse deter a feiticeira, e, bem, há um maldito dragão ali também, apenas para rebaixá-la da condição de meramente condenada para completamente, inegavelmente, fodida.

Desculpe, Adro. Você deveria ter ficado longe de mim. Não posso te salvar.

Mas Artolo é apenas um humano. A merda de um humano sórdido. Se matá-lo for seu último ato, então ela pode viver com isso. Por assim dizer.

Desculpe, Mastro. Eu tentei. Tentei mesmo.

Ela tem que manter Artolo à distância. De perto, ele é muito forte para ela. Cari continua se movendo, a espada entre ela e Artolo, fazendo movimentos com a arma para mantê-lo afastado. Em outro navio, ela sabe exatamente o que faria: subir. No *Rose*, estaria no cordame àquela altura, ou na amurada, andando em cima dela como uma gata de beco na Cidade Refeita. Mas o navio-verme de merda está destruído demais para ela arriscar acrobacias. Até mesmo o convés é arriscado.

Artolo agarra o pulso dela, tentando lhe arrancar a espada. Cari se contorce, tenta cortá-lo com a lâmina, mas a arma é muito pesada, muito lenta; ele se esquia, recua.

Artolo passa a faca de uma mão para a outra. É um truque de brigas de rua que ela conhece; ao fazer isso, ele torna mais difícil para Cari prever qual será a posição da faca, de onde virá o ataque. Aquela espada é tão pesada quanto a porra do livro, mais do que ela consegue manejar. Ela daria qualquer coisa, agora, pelos presentes dos Deuses Guardados. Força, velocidade e uma espada flamejante:

Santa Aleena teria massacrado Artolo em cinco segundos cravados. Cari poderia apostar que Aleena teria boas chances contra o dragão.

Talvez o pensamento em Aleena tenha de alguma forma transparecido no rosto de Cari, porque Artolo hesita, só por um instante. Ela aproveita a chance, golpeia com a espada, dá o melhor de si no ataque...

... e Artolo só se afasta, simplesmente. Enfia a faca no flanco dela. O dente de dragão não é afiado a ponto de fazer um corte profundo, mas ainda é mais duro que uma barra de aço. Cari cai no chão, a espada voa para o outro lado do convés, fora de seu alcance, e arranca um bocado de madeira do convés e cascas de vermes.

Ela rola, mas Artolo já está montado nela.

Ele ergue a adaga.

— Tio-avô — ele grita —, foi ela quem me impediu de encontrar as armas de Ferro Negro! Foi ela quem nos afastou de Guerdon! Eu lhe ofereço o coração dela!

A adaga cai no convés. As mãos enluvadas de Artolo de repente perdem a força, caem exauridas. Ele ruge, um ruído de animal furioso.

— Bruxa!

Feitiçaria crepita ao redor da bruxa blindada. Os guardas recuam.

— Não a mate! Ela é Carillon Thay — grita a feiticeira. — Ela é mais valiosa viva! Eu sei tudo sobre ela: sua família, seus dons. Ela é o Arauto dos Deuses de Ferro Negro. Os alquimistas estavam dispostos a pagar uma fortuna por ela!

Cari se pergunta como a feiticeira sabe de tudo isso, mas o questionamento é ofuscado por uma onda de esperança. Ainda não está morta.

O dragão se aproxima serpenteando.

— Carillon Thay? Mesmo? — O monstro solta uma risada que soa como um trovão ensurdecedor. — Haha, esta é uma piada para ficar na história. — O dragão ri novamente e balança sua cabeça enorme.

— Ela é minha, eu tenho o direito de matá-la! — ruge Artolo.

— Não, sobrinho — diz o dragão, frio e sério de repente. — Ela pertence a mim. Como será que ela foi capaz de comandar este navio? — O dragão abaixa sua cabeça maciça para o convés e dá uma cheirada. A corrente de ar quase derruba Cari. — Aaaah. Vermes. — Ele expele a palavra, fazendo dela um estrondo baixo. Chamas bordejam seu sorriso.

— O que... o que devo fazer com ela, tio-avô? — pergunta Artolo.

— Guarde-a até que eu decida o destino ela. Coloque-a para trabalhar no seu campo. Está tudo em ordem lá, Artolo, não está?

— É claro, tio-avô.

— Ótimo. — A cabeça do dragão se vira para a bruxa. — Foi uma sugestão digna. Eu a parabenizo. Mas... você é apenas Eshdana e contrariou a ordem de um membro da minha família. Devo lembrá-la de qual é o seu lugar?

O rosto da feiticeira está coberto por sua máscara, mas ela abaixa a cabeça, se ajoelha diante do dragão. O tio-avô grunhe com satisfação.

— Agora — diz o dragão. — Voei por um longo período e estou com fome. Preciso caçar. Vejo você na refinaria e examinaremos os frutos do seu trabalho.

O dragão decola, o bater de suas asas rachando as vigas podres do navio-verme. Ele se eleva acima dos destroços fumegantes do *Rose*. Ao sobrevoar a cidade de Ushket, suas asas escurecem o céu, as passarelas e pontes de corda rasgam no furacão provocado por sua passagem. Por um instante, ele desaparece de vista... e há um clarão de fogo sobre a rua do Vidro Azul.

Cari, Ren e Adro marcham pela encosta lamacenta em direção à estrada de terra batida, onde as carruagens esperam. Uma procissão dos condenados: Adro xinga, grita com os Eshdanas, chama por Ama. Ren caminha em um silêncio sombrio. Dol Martine, arrasta a criança na lama mantendo uma das mãos sobre sua boca para impedi-la de chorar.

Na costa atrás deles, os poucos que permaneceram da maré matinal de Bythos os observam com perplexidade, até que os Eshdanas lançam o corpo de Hawse ao mar.

Eles entram nas carruagens, nas carroças, e começam a descer a estrada para Ilbarin, a estrada ao redor da Rocha.

E então não estão mais ali, a praia está vazia novamente.

Gaivotas pousam no mais recente navio naufrago e se enterram nas tábuas podres em busca de vermes frescos.

CAPÍTULO DEZESSETE

A pesar de todos os seus muitos grandes edifícios cívicos, aqueles monstros de ardósia e vidro agachados soturnamente nas colinas da cidade, Guerdon tem uma ausência singular de prisões. Não foram muito necessárias ao longo da história da cidade. Durante os terríveis anos em que Guerdon esteve sob o domínio do culto do Ferro Negro, e os prisioneiros eram oferecidos em sacrifício aos Desfiadores, suas almas esfoladas e consumidas por deuses monstruosos. Por mais de dois séculos, a cidade fora governada pela Igreja dos Guardiões, que estavam mais preocupados em construir jaulas de mármore em Morro Santo para seus próprios Deuses Guardados. Criminosos eram flagelados com ira divina, amaldiçoados pela Mãe das Misericórdias. Poucas prisões foram construídas naquela época, mas, quando a Praga de Pedra atacou, elas foram convertidas em litosários, onde os infectados permaneciam encarcerados até petrificarem. A maioria dessas prisões foi demolida depois, por medo de que a praga ainda persistisse nas paredes. Os escombros delas e dos prisioneiros foram despejados no porto para serem utilizados na construção de paredões e ilhas artificiais.

Nos últimos quarenta ou cinquenta anos, o período da cidade livre, mais uma vez houve pouca necessidade de prisões. Effro Kelkin e seus Liberais Industriais construíram uma nova prisão na Ilha Hark, um símbolo de sua guerra contra o crime, mas essa prisão apodreceu quando o partido dos alquimistas tomou o parlamento e os tonéis de sebo assumiram o controle. Mais eficientes para reciclar

prisioneiros condenados em executores.

Tudo se foi agora. Os tonéis de sebo foram fechados. As várias zonas de ocupação têm suas próprias maneiras de lidar com criminosos — as esfinges legisladoras de Umur na ZOI dispõem de algo chamado Súplica no distrito de Haith, e os Lyrixianos usam um enorme navio-prisão ancorado na costa ao lado da Cidade Refeita.

Mas ainda há uma prisão em Guerdon.

As paredes cinzentas da Última Casa se erguem acima de Baston e Karla.

— Vou entrar sozinho — diz Baston. — Você não precisava ter vindo.

Karla aperta o manto em volta de si mesma.

— Vou esperar você aqui fora, tudo bem? É só se lembrar de não perder a cabeça, Bas. Você está lá para obter o que precisamos saber, só isso.

Baston flexiona os dedos. Ele sabe como obter informações, é verdade. O Cavaleiro Febril ensinou a ele.

— Pare com isso — diz Karla. — Basta perguntar a ele sobre Mandel, e depois volte para mim.

— Vou só conversar — grunhe Baston. Ele olha para os muros da prisão, vê guardas armados patrulhando. As ameaças de Sinter percorrem sua mente. *Conhecemos sua doce irmãzinha. Sua mãe pecadora. Seus amigos no bar do Pulchar. Podemos destruir qualquer um deles.* Ele imagina Karla sendo arrastada pela guarda da cidade por aqueles portões da prisão. — Você volta para a Cidade Refeita. Lá é mais seguro.

— Aqui. — Karla pressiona um pequeno objeto dourado na palma da mão dele. Uma caixa, metade do comprimento do polegar, no formato de um pequeno caixão ou uma caixa de rapé.

— Eu tenho o ouro do dragão para suborno. — A bolsa no cinto dele está pesada. Mesmo com o valor do ouro rebaixado por milagres, ainda há uma fortuna ali, mais dinheiro em que Baston já colocou as mãos na vida.

— Isso é da mamãe. É para *ele*, está bem? Faça isso por ela.

Baston faz uma careta. A admiração de sua mãe pelo antigo mestre de guilda é um ponto de discórdia entre eles. Ele enfia a caixinha dourada no bolso.

— Seja rápido.

Baston avança para a sombra da Última Casa. Guardas no portão o conduzem por uma porta lateral para um escritório. Um breve momento de pechincha. Sob um retrato do novo ministro da segurança de Guerdon, um capitão da guarda pega o dinheiro e fecha ostensivamente um livro de visitantes sem escrever o nome de Baston. Eles não o revistam e o levam como um prisioneiro condenado através de um labirinto de túneis úmidos. Baston ouviu histórias de que a prisão é

assombrada, de que os primeiros tonéis de sebo foram feitos em segredo nos porões, de que até o Sagrado Mendicante vira o rosto para aqueles que são enviados aqui, mas a Última Casa não precisa de histórias de terror para arrepiar a alma. O desespero do lugar recai em seus ossos. O peso da pedra morta é suficiente para esmagar os espíritos dos condenados às celas do calabouço nos níveis inferiores.

Mas eles o trazem para fora da lama e sobem até as celas da torre outrora reservadas para a nobreza. Assim como aquele saco de ouro do dragão comprou o acesso de Baston à prisão, o dinheiro faz seus próprios milagres. Ali, o ar é mais fresco, o chão menos frio.

O capitão da guarda bate respeitosamente numa das portas, depois a destranca. Dentro há uma sala aconchegante, as paredes forradas de estantes. Um fogo queima na lareira e uma mesa lateral ostenta os restos de uma refeição noturna. Sentado em uma cadeira de banho com rodas perto da janela, a cabeça inclinada como se em prece, há um homenzinho de roupão. Um cobertor no colo não consegue esconder seus ferimentos extensos. Ele não tem a perna esquerda e seu pé direito está torcido para dentro e dolorosamente inchado. Seu abdômen também está inchado, marcado com cicatrizes de agulhas, e há um inegável fedor que a fumaça do fogo não consegue esconder.

— Dez minutos — sussurra o guarda, e a porta se fecha atrás de Baston.

Ele passa trinta segundos de seus preciosos dez minutos apenas esperando, respirando, deixando a raiva que brota nele com a visão do prisioneiro lentamente escoar de seu sangue.

— Chefe.

— Ah, Baston. Não há cinzas em sua testa, então ainda deve ser mestre para você. — A voz de Heinreil está apenas um pouco acima de um sussurro. O mestre, ou melhor, ex-mestre, da Irmandade gesticula para uma cadeira vazia. — Sente-se. Vamos conversar. Fale-me da minha cidade.

Baston faz uma careta.

— O Ghierdana me enviou. Estou aqui a negócios.

— É mesmo? Você nunca teve cabeça para os negócios, nos velhos tempos, mas ainda assim encontrei uma utilidade para você. Havia toda uma safra de vocês jovens... Idgeson, obviamente, mas você também. Lem, Rynn, o Vermelho, o pobre Hosker Venson... Todos criados à base de histórias de como o grande Idge desafiou os interrogadores e preservou algum sonho de um amanhã melhor. Graças aos deuses Idgeson pegou a praga, ou todos vocês estariam mortos em alguma revolução mal pensada. Eu tentei pegar você pela mão, fazer algo de você.

— Estão todos mortos.

Mastro e Hosker morreram na Crise. Lem na invasão. Rynn, comido de dentro para fora por espíritos-aranha dois meses antes.

— E você me fez fazer as coisas para as quais não tinha estômago — acrescenta Baston.

— Pelo menos *você* não está morto, rapaz.

— Sempre pensei que você fosse esperto — diz Baston. — Mas você é um maldito covarde. Você era tão bom em minar quem quer que se opusesse a você, qualquer um que o questionasse, mas nunca fez nada que pudesse melhorar as coisas. Você desperdiçou as promessas da Irmandade. Pegava a sua parte enquanto a cidade piorava e as guildas iam ficando descontroladas...

— Você disse que estava aqui para falar de negócios — interrompe Heinreil. — E não tem muito tempo, certo? Se deixarem, velhos como eu ficam divagando sobre os velhos tempos.

— Os velhos tempos, então. Mandel & Companhia. Karla disse que você sabe um jeito de entrar.

— Sua irmã é mais esperta que você. Você deveria ouvi-la mais. Ela sabe a maneira correta das coisas. — O estômago de Heinreil borbulha; ele se inclina em sua cadeira e peida alto, estremecendo de dor ao fazer isso. O fedor tem um vestígio metálico, como sangue. — Ah. Eu *era* esperto, Baston, mas de que me valeu toda a minha esperteza quando minha carruagem saiu da estrada? Pelo menos Myri conseguiu sair. Ela sim era uma garota que entendia de negócios. Como sua irmã, sim? Eu deveria ter depositado mais confiança nas mulheres, acho. Elas são melhores em lidar com os dias lentos, os dias intermediários, e isso conta mais do que você pode imaginar num primeiro momento. Os homens tendem a sair correndo e a gritar, que é o necessário em uma luta, é claro, mas, se chegar a ponto de uma briga, é porque algo deu errado, não é mesmo? Tem uma mulher que vem me lavar. Ao falar com ela, até dá para achar que ela não tem nada na cabeça: mas ela ouve e observa, e não tenho dúvida de que relata tudo. Não para os guardas aqui, veja bem, mas...

Baston estende a mão, coloca um dedo na barriga de Heinreil e pressiona com força. O velho se dobra em agonia, vomitando seco.

— Você nos vendeu. Acha que está quebrado agora? O Cavaleiro Febril me ensinou a machucar as pessoas, sabia?

— Deuses inferiores, garoto! — Heinreil baba sangue. — Tem guardas lá fora!

— Eles estão bem subornados. Você me ensinou isso também.

— Sim, bem, eu subornei toda a guarda tão bem que eles fizeram os Homens de Sebo, então o que sei eu?

— Mandel & Companhia.

— Por que eles?

Baston avança novamente. Heinreil levanta a mão como um escudo.

— Eu vou falar, mas preciso saber a forma da coisa. Você está tentando roubar Mandel? Matá-lo? O que o rapaz Ghierdana quer?

— Controle de um comércio em que Mandel está envolvido. O suprimento de yliastro.

— Yliastro — repete Heinreil. — Onde está o lucro nisso? Eles cavam por dois cobses o saco.

— Fale.

— Antes, você tem algo para mim.

— O quê?

— O restante do meu ouro. Sua mãe guardou para mim.

Baston desenterra a pequena caixa de rapé.

— Isto pertence à Irmandade, então. Você roubou de nós.

— Eu fiz por merecer aquele pagamento — resmunga Heinreil —, depois que Idgeson me chutou pra fora. É meu por direito.

Baston abre a caixa de rapé. Dentro há uma larva branca e gorda, seu corpo estriado pulsando suavemente. A luz repentina faz com que se enrole, se contorcendo em um canto.

— É o que você pensa que é — disse Heinreil. — Se você está indo atrás de Mandel numa missão louca, vai precisar de feitiçaria ou coisa parecida. Alquimia, milagres. Esta não é mais uma cidade para mortais. Não se pode fazer nada sem energia. Eu tive Myri e o Cavaleiro Febril... e garotos corajosos como você. Eu tinha os Rastejantes. Eu tinha o apoio da própria Rosha e da guilda dos alquimistas, mas Idgeson e sua santa vagabunda me derrubaram ainda assim. O seu rapaz Ghierdana não pode usar dragões, e ouvi dizer que o Dentista também não está por aqui. Músculos não serão o bastante, então, qual é a vantagem dele?

Mastro, pensa Baston. Ele quer se gabar, torturar Heinreil com a revelação de que Mastro Idgeson não apenas sobreviveu, mas agora está guiando Rasce.

— Você tem alguma coisa — diz Heinreil. — O que é?

Baston tira o verme da caixa e o segura no ar.

— Cuidado com isso. É um dos últimos da cidade. Os carniçais mataram o resto.

— Quando a gente morre, continua vivendo nisto aqui, é isso mesmo?

Urina escorre por baixo do cobertor.

— Ah, garoto, e isso importa? Você não tem muito tempo. Quer saber sobre Mandel? Eu vou lhe contar.

Baston volta a se sentar, ainda segurando o verme entre o polegar e o

indicador. A larva se contorce como se tentasse mordê-lo. Ela tem dois dentes que parecem horripelmente humanos. Ele a espreme o suficiente para machucá-la.

— Fale.

— Mandel costumava trabalhar para a família Thay, anos atrás. Bem antes do meu tempo. Ele saía com o filho de Erasmus, Jermas, em expedições comerciais. Até que Jermas voltou de uma dessas viagens para o Mar de Fogo com a cabeça cheia de loucuras. Ele desperdiçava a fortuna Thay sabe-se lá em quê, e todos nós sabemos como isso terminou. Mas Mandel viu para que lado o vento estava soprando e começou sua própria casa comercial. Ele assumiu grande parte dos negócios dos Thay. Quando eles caíram, ele se ergueu. Começou a importar componentes alquímicos por fora...

— De Ilbarin?

— Não. Por terra, principalmente. Jashan. Ulbishe também, eu acho.

— Ele é um alquimista?

Heinreil dá de ombros.

— Bem cotado na guilda, sim. Mandel estava em conluio com eles no começo. Eu sei que ele teve problemas com os Guardiões: eles enviaram uma rodada de santos para colocar o medo dos deuses sobre ele, e depois disso ele se concentrou nos negócios. Fez sua fortuna quando a guilda dos alquimistas foi fundada. Homem sensato. Mais pessoas deveriam fazer isso.

— Não fuja do assunto. Como foi que você entrou?

— Mandel assumiu parte das antigas muralhas da cidade para abrigar suas refinarias e tanques de retenção. Havia um templo lá, que remonta aos velhos tempos ruins. Vasculhei os arquivos, encontrei alguns desenhos antigos, mapeei os túneis. Há uma entrada por ali. É um dos detalhes que eu amo nesta cidade, há muitos caminhos ocultos.

— Certamente já devem tê-lo selado.

— Ah, sem dúvida. Eles selaram todos os caminhos profundos. Mas esse túnel era diferente. Você vai ver se for lá. Ele estará sendo vigiado, mas acho que não conseguiriam fechá-lo. Não permaneceria fechado.

— E onde fica?

— Você conhece o Poço de São Styryus? Há um ramal para fora dele. Os carniçais o conhecem. — Heinreil tosse, seu corpo dilacerado pela dor. — A mortalidade é uma merda. Os deuses e suas crias continuam, imortais, e o que nós fazemos? Apodrecemos em vida e apodrecemos na morte. Nada dura. Você tem filhos, e eles são escrotinhos ingratos que pensam que você é tudo o que há de errado no mundo. Você constrói algo e os idiotas vêm e destroem tudo.

— Por que você não usou o poço? Se Mandel era tão rico, por que você nunca

foi atrás dele?

Por um momento, Baston tem um pressentimento de outra Guerdon, outro fio de alguma teia do destino: um mundo no qual Idge sobreviveu e usou esse túnel para sabotar Mandel. Sem Mandel, sem componentes alquímicos. Sem componentes alquímicos, sem guilda. Esta praga na cidade, extirpada antes que pudesse apodrecer.

Heinreil sorri, revelando uma boca de dentes podres.

— Porque eu fui sensato. Éramos apenas mortais, Baston. Mesmo naquela época, eu sabia que não éramos o bastante.

O negócio acabou. Baston segura a larva.

— Você corrompeu a Irmandade. Você poderia ter feito o que Idge prometeu, poderia ter combatido as guildas em vez de pegar as sobras delas...

— Ah, pelo amor de Deus — geme Heinreil. — Quantas vezes Idge vai jogar esse argumento na minha cara? O homem foi pro poço há vinte anos, e ainda consegue me irritar.

— Ideais não morrem — diz Baston.

Ele espreme o verme.

Ou, pelo menos, tenta.

Seus dedos não se movem. Ele está paralisado, preso onde está por um feitiço.

— Ideais são como deuses. Dão um trabalho da porra. E, quando você os mata, eles voltam deformados. — Heinreil estende a mão, gemendo com o esforço, e arranca a larva dos dedos congelados de Baston. Ao fazer isso, ele sussurra: — Seja como Idge, garoto. Não diga nada. Está tudo na mão.

Então ele levanta a voz.

— Pode vir buscá-lo se quiser.

A estante se abre silenciosamente. Uma porta secreta. Mãos ásperas agarram Baston, o levantam cadeira, o arrastam para a escuridão.

*

Arrastam Baston por uma passagem secreta. Está escuro demais para enxergar, ele só consegue sentir o cheiro da poeira que faz cócegas em seu nariz, sentir o solavanco de cada laje de pedra quando seus pés congelados passam por cima delas. A julgar pela curva do corredor, ele acha que passa por trás de várias celas neste nível.

Uma porta se abre, e ele é jogado no chão. Uma lâmpada sobre uma mesa áspera de madeira ilumina uma sala que Baston acha que não aparece em nenhuma planta da Última Casa. Grilhões velhos e enferrujados na parede.

Manchas velhas, cor de ferrugem, estampam o chão.

Duttin passa cambaleando por ele para se sentar em uma cadeira. Ela embala a mão direita, e há um brilho cintilante no sangue que mancha seus dedos. Ela está respirando pesadamente e acena para que os outros dois homens comecem enquanto ela recupera o fôlego.

Baston reconhece um dos dois homens. Sinter. O sacerdote está armado, como antes, e desta vez tem o cuidado de ficar fora do alcance de Baston, dando a volta colado na parede. O segundo homem seria esquecível se Baston não tivesse visto seu retrato no andar de baixo. É Alic Nemon, ministro da segurança do Estado. Nemon dá a Baston um sorrisinho encorajador, então Sinter arremessa uma cadeira na direção de Baston.

— Uma semana, seu merdinha! Você deveria fazer seu relatório depois de uma semana!

Baston se levanta, pensa em jogar a cadeira de volta no padre com muito mais força. Em vez disso, endireita a cadeira e se senta.

— Eu não poderia fugir, poderia? Os Ghierdanas estão me observando de perto.

— É imprudente mentir para mim — aconselha Nemon, como se estivesse comentando sobre o clima. — Sabemos que você voltou ao Arroio na noite depois que visitou Craddock & Filhos.

— A pista — acrescenta Sinter — foi quando você detonou uma maldita carga de cerco no meio do Arroio.

Baston fica quieto. O que há para dizer?

— Fale, seu merdinha. Explique-se.

— Quem mandou aquele castiçal? Aquele que tentou matar Rasce?

— Os Ghierdanas têm muitos inimigos — diz Nemon suavemente.

— Isso não é resposta.

Duttin enxuga as pontas dos dedos ensanguentadas com pomada.

— Como eu expliquei quando nos conhecemos, Sr. Hedanson, o meu único interesse nesta questão é manter o Armistício intacto. Suas próprias ações puseram isso em grave perigo.

— Eu quase fui morto também — murmura Baston.

— O martírio não é desculpa para um planejamento ruim — diz Duttin, estremeando ao aplicar seu remédio.

— Idiota. Se você quer morrer, isso pode ser arranjado com muito menos dano colateral, merda.

— Por curiosidade, como escapou da explosão? — pergunta Nemon.

Eles sabem sobre Rasce? Sobre Mastro conjurar um túnel? Heinreil advertiu-o

para ficar quieto, não revelar nada. Era a isso que estava se referindo? Mas como Heinreil poderia saber, trancado em sua cela de prisão?

— Caminho de carniçais. Saímos pelos esgotos.

Meia verdade.

— Os atos criminosos de Rasce até agora, embora desagradáveis, podem ser tolerados pelo bem da paz — diz Duttin. — Eu sabia da natureza das famílias de dragões quando os convidei. No entanto, avançar no Pátio do Nevoeiro é inadmissível. A indústria alquímica de Guerdon exige um fornecimento seguro de yliastro e não pode ser monopolizada por uma potência estrangeira. A ambição dos Ghierdanas deve ser minimizada.

A visão dos três bastardos na frente de Baston faz sua raiva crescer, o sangue pulsa por todo o seu corpo. Eles são o pior de Guerdon encarnado, a injustiça e a crueldade em forma de gente. Duttin fede a dinheiro e alquimia; Nemon faz parte do parlamento corrupto, e Sinter é um padre Guardião. Ele pode imaginar os três concordando em retalhar a cidade para entregar o Arroio aos deuses loucos.

Nemon continua.

— Diga a ele que você viu Heinreil. Diga a ele que foi uma reunião infrutífera, que Heinreil falou que não há caminho para a Mandel & Companhia. Desacelere-o. Não dê nada a ele. — O ministro olha fixamente para Baston, seus olhos penetrantes incongruentes no rosto pastoso e sem nada de mais. Algum inseto abre caminho pela espinha de Baston. — Você entende?

Baston assente. Faz-se de bobo, de cachorro que apanhou.

— Vou dizer a ele que não há como entrar. — Engole a raiva, embora ela seja pontiaguda e amarga ao descer pela garganta.

Nemon se levanta.

— Preciso ir. Vou falar com a guilda dos alquimistas e colocar o novo Senhor de Guilda no devido lugar.

— Muito bem. Sinter e eu terminaremos aqui.

Nemon olha para Baston por um momento.

— Minhas bênçãos para você — diz ele, e então vai embora, saindo por uma porta lateral.

— Deixem os filhos da puta correrem para Ulbishe — murmura Sinter. — A cidade ficaria muito melhor assim.

Duttin esfrega os olhos.

— Precisamos dos alquimistas, assim como precisamos dos dragões... e dos Deuses Guardados. Precisamos trabalhar com as ferramentas de que dispomos, não importa que não sejam confiáveis. Sr. Hedanson, espero que vá embora em

paz, e não terei que me esforçar novamente.

— Quem mandou aquele castiçal? — pergunta ele novamente. — Foram vocês?

Sinter sorri, uma boca cheia de dentes quebrados como um cemitério.

— Houve um tempo — diz ele, melancólico — em que eu teria enviado Aleena Humber ou Holger Carlson para fazer um trabalho como esse, em vez de uma vela vagabunda. Certifique-se de que seu chefe fique do lado dele da fronteira, garoto, ou coisas piores vão aparecer.

— Nossos acordos anteriores permanecem. Mande relatórios pelo etérgrafo na alfaiataria. Assim que o perigo dos Ghierdanas estiver contido, iremos recompensá-lo de modo proporcional a seu serviço — diz Duttin. — Ah, uma última pergunta. Recebi relatórios de... — Ela balança a cabeça, reformula a pergunta. — Você viu ou ouviu qualquer coisa que possa sugerir que Carillon Thay voltou?

— Não — responde Baston, e é a única coisa totalmente honesta dita em toda a conversa.

Baston encontra Rasce na casa da rua Lanterna deitado em seu sofá, vestido com um roupão de seda. Seus olhos estão fechados, mas ele está acordado. Sonhando acordado, imagina Baston, vagando pela Cidade Refeita em sua mente.

— Você acabou de se desencontrar de sua irmã — diz Rasce em tom sonhador, sem levantar a cabeça. Ele sorri em resposta a algum comentário que só ele pode ouvir. — Mastro deseja saber que notícias você traz do velho mestre. Heinreil falou dele?

— Não chegou a falar.

A natureza casual da pergunta a torna desconfortável. Baston consegue entender o conceito de algum espírito ou fantasma de seu amigo assombrando a Cidade Refeita, e ele viveu na zona ocupada tempo suficiente para estar familiarizado com o sobrenatural invadindo o mundo mortal. Mas espíritos deveriam ser distantes e inumanos, falar através de enigmas e profecias, não desse jeito. Ele pisca nervosamente ao observar a sala, sem saber para onde olhar.

Atenha-se aos negócios. Deveria ser mais seguro, mas está tudo emaranhado com Eladora Duttin e aquele sacerdote e suas ameaças secretas. A vontade de confessar brota nele. Ele não deve lealdade nenhuma a Duttin e seu círculo, mas não sabe como Rasce encararia essa confissão.

Ele poderia pegar as cinzas. Se fizesse um juramento aos Ghierdanas, então teria alguma proteção contra a ira de Rasce. Estaria totalmente lá dentro então: e

não estaria só. Ele trouxe metade da antiga Irmandade à Cidade Refeita, e todos estão marcados com cinzas agora. Apenas seu próprio orgulho teimoso o impede de fazer o juramento. Os olhos de Rasce ainda estão fechados, mas de algum modo Baston sabe que ele está observando muito, muito de perto. Todas as paredes aqui são olhos.

— Chefe, há algo. Algo que você deveria saber. — A língua parece ter se transformado em pedra na sua boca. Ele tropeça nas palavras, sem saber ao certo qual rumo tomar.

É interrompido pelo retorno de Karla. Ela entra enxugando os cabelos. Baston olha dela para Rasce, todos os pensamentos de confissões e conspirações fogem de sua mente por um momento.

— Pensei ter ouvido você. Como foi?

— Pelo menos Heinreil ainda está vivo.

Karla lhe dá um sorriso furtivo. É claro que ela o usou para contrabandear aquela larva pelos guardas da prisão: o dinheiro dos Ghierdanas garantiu que não fosse revistado. Usá-lo assim era o tipo de truque que Heinreil costumava fazer, e isso o irrita.

— E os alquimistas, meu amigo? O que seu velho mestre diz? — pergunta Rasce.

Não dê nada a ele, disseram a Baston. Que se foda.

— Heinreil disse que costumava existir um túnel ou algo assim sob a casa de Mandel. Um túnel antigo. A Irmandade achou que era arriscado demais.

— E o que você acha? — pergunta Rasce, baixinho.

— Não sei. Eu precisaria dar uma olhada e não sei como lidaríamos com isso. Além disso, não confio em Heinreil. Mas... acho que devemos seguir — diz Baston.

Os olhos de Rasce se abrem rapidamente.

— Karla, minha querida — diz ele —, me dê minha faca.

CAPÍTULO DEZOITO

A espera é o que dói mais. É ficar deitada ali, oca na barriga e na alma, sabendo que não há nada a ser feito. Nenhuma rota de fuga que não tenha sido tentada por uma centena de outros, nenhum apelo a ser feito, nenhuma esperança de resgate, nenhum plano inteligente. Nenhuma revelação divina. Apenas o som das gaivotas, o tilintar das cercas de metal balançando ao vento, o quebrar das ondas na praia. O barulho de sucção dos becos entupidos de lixo drenando com o recuo da maré.

Tudo tem gosto de sal, mas ali ninguém mais chora. Um oceano de lágrimas já foi derramado naquele acampamento, sem sucesso.

Então... o jeito é esperar. Esperar e apodrecer.

Uma pequena parte da Cidade de Ilbarin que escapou da inundação virou um campo de trabalho. Os Ghierdanas isolaram as ruas, transformaram as ruínas em uma jaula a céu aberto. Cercas, torres de guarda, portões bem trancados. Passarelas suspensas como em Ushket, pórticos para os guardas para se moverem entre os telhados. As escadas até o nível da passarela bloqueadas ou recolhidas. Pessoas olhando fixo e sem emoção, vigilantes, mas também exaustas e famintas demais para fazer qualquer coisa a não ser ficar em guarda, um lugar vazio que ultrapassa a fronteira do medo. Carillon mal consegue registrar isso tudo: esses lugares são os mesmos em todo o mundo. Ela ficou presa numa das costas em Guerdon, na Ilha Hark. Em qualquer lugar que os humanos desenhem uma linha e declarem que todos do outro lado devem ser contidos acontece o mesmo. Eles começam como prisioneiros, como refugiados, como vítimas de doenças, e a

cerca faz sua alquimia, transforma-os de pessoas em problemas a serem resolvidos ou animais enjaulados para serem domados.

Cari é um caso especial. Um animal especialmente perigoso. Ela ainda fica jogada no acampamento com todos os outros, mas todos os guardas sabem quem ela é. Eles lhe dão um quarto para dormir, mas não há telhado, para que os guardas possam vigiá-la. Não há nada entre ela e as estrelas impiedosas. Duas vezes, ela viu a feiticeira blindada a observando do pórtico, luz sobrenatural inundando a cela, mas em ambas as vezes a mulher saiu sem falar.

Todos os dias, os prisioneiros são enviados para coletar yliastro. Eles se reúnem no portão principal, e os Eshdanas os dividem em equipes de trabalho. Cada equipe recebe uma balsa e um monte de sacos, e depois todos eles remam até a cidade inundada. Se voltarem com sacos cheios de yliastro, recebem uma ficha, estampada por alguma brincadeira burocrática com um selo do provisório governo de Ilbarin. Fichas para trocar por comida. Negocie um número suficiente de fichas para a saída, ou assim diz a placa no comissariado. Dentro do acampamento trocam-se fichas por comida, por remédios, por sexo. Trocar fichas garante que as gangues não mexam com as pessoas.

Mas, puta que pariu, viva! Ela é um caso especial. Ela sabe que os guardas não vão deixar que as gangues a matem. Mas também tem certeza absoluta de que eles não vão intervir para qualquer coisa que não seja assassinato, então ela fica em guarda. Eles tiraram tudo dela, não que tivesse muita coisa para começar. Levaram a espada do capitão, seu amuleto. Levaram até suas roupas e lhe deram um vestido cinza para usar.

Yliastro, diz Ren a ela, é um precipitado de milagres conflitantes. Dois deuses martelam um ao outro até o fim, e obtém-se yliastro. Ali, ele se mistura com a água do mar para formar aquela gosma fosforescente, como uma pereba úmida. Eles o processam na refinaria perto do acampamento, para obter a salmoura brilhosa que enviam para fora de Ushket. Ainda há alguns trechos nas águas rasas onde se pode encontrar o material. Os prisioneiros o recolhem com as mãos nuas, raspando-o dos escombros e espalhando-o dentro dos sacos. A substância machuca, e Cari aprende rapidamente a reconhecer os prisioneiros que estão aqui há mais tempo. A salmoura divina está na corrente sanguínea deles, dissolvendo-os por dentro. As manchas pintalgadas nas peles deles denunciam isso, como a de Ren.

Eles têm que mergulhar para buscar os depósitos de yliastro, nadando até a cidade afogada abaixo. Ren diz a ela que a substância está aglomerada ao redor dos templos, ao redor dos campos de batalha submersos onde santos e monstros se defrontaram. Às vezes, ela tem a impressão de que o yliastro se aglomera ao

redor dos corpos dos mortos. Os restos praticamente já se foram, comidos por necrófagos ou levados pelas correntes, então apenas o contorno permanece: figuras humanoides esboçadas em lodo cintilante, corpos amontoados em portas ou caídos nas ruas.

Os maiores depósitos estão no abismo sem luz onde o Senhor das Águas morreu, mas Ren a advertiu contra mergulhar ali.

— Você já esteve aqui antes.

— Sim.

— Como você saiu? Ganhou fichas suficientes ou...

— Adro me encontrou. Ele era um dos guardas. Ele pegou as cinzas, e isso lhe rendeu um favor. Eu.

Mas agora Adro está com eles, outro prisioneiro. Em dias bons, Cari consegue ser designada para a mesma balsa que Adro ou Ren, mas geralmente os guardas a juntam a estranhos. Estranhos para Cari, mas todos a conhecem. Todos a desafiam a fazer um movimento, a tentar escapar. Alguns prisioneiros tentam. Levam as balsas flutuando até as margens da zona de colheita e então tentam fugir. Mas não há para onde ir. A sul, leste e oeste, há as ruínas da Cidade de Ilbarin e os baixios inundados, um punhado de ilhotas que costumavam ser as colinas do sul e, em seguida, o mar aberto. Ao norte, há a Rocha e Ushket.

Para garantir que Cari não escape, os guardas a colocam em grilhões todas as manhãs. Um colar em volta da garganta e uma longa corda amarra-a à balsa. A corda é longa o suficiente para não restringir o quão longe ela pode mergulhar, mas é muito pesada, especialmente quando molhada, e Cari se preocupa o tempo todo em não deixar que a corda se suje em alguma saliência nas ruínas.

Eles mergulham quase nus. O sol quente de Ilbarin queima seus ombros desnudos, e a água salgada e a salmoura agravam quaisquer arranhões ou feridas. Suas unhas logo estão em carne viva de tanto raspar o lodo brilhante.

Para baixo, para baixo, até as profundezas frias. A Cidade de Ilbarin é quase irreconhecível, uma cidade cadáver, mas às vezes a luz azul ondulante capta o contorno de algum monumento ou esquina, e tudo volta depressa à sua memória. A estranha impressão de que se ela nadar fundo o suficiente na escuridão, chegará às antigas docas de dez anos atrás, antes da guerra, com o *Rose* à sua espera e o capitão Hawse no convés observando-a nadar no céu acima. Mas ela nunca conseguirá ir fundo o suficiente.

Nadar para cima. Dar braçadas ferozes de volta para a luz. Ela rompe a água, se arrasta para a balsa e joga outro saco de yliastro na pilha. Em seguida, torna a descer. Eles só podem trabalhar duas ou três horas por dia antes da exaustão e do frio derrotá-los, e, se não tiverem bastante yliastro até então, não vão comer.

Adro é o melhor deles com seu corpo esguio e mãos e pés grandes se debatendo na água. Cari também é uma nadadora poderosa, mas seus ferimentos e a corda a atrasam. Ren é o que tem mais experiência do trio quando se trata de mergulhar para pegar yliastro, mas a cidade afogada guarda horrores demais para ele. Há mais perigos do que o frio lá embaixo. A Cidade de Ilbarin era um campo de batalha para deuses guerreiros, um cemitério para deuses quebrados, e milagres ainda crepitam e ardem sob as ondas.

O Kraken de Ishmere tocou aquela terra e gerou horrores. Há lugares onde a forma de Kraken foi imposta a tudo, um padrão fractal de tentáculos e dentes repetidos vezes e vezes sem conta. Peixes com tentáculos retorcidos em minúsculos Krakens, nuvens de poeira turbilhonando na água que se forma em Krakens fantasmas de lama e lodo, escombros que brotaram gavinhas de pedra afiadas como navalhas. Nade por essas regiões amaldiçoadas, e o padrão Kraken se replica em sua carne. Uma médica do acampamento troca seus serviços por fichas e extirpa os tumores Kraken com uma faca roubada. Em outros lugares, outros deuses deixaram suas marcas. Ren os avisa das armadilhas que foram deixadas pelo Pintor de Fumaça. Os mergulhadores se encontraram em exuberantes jardins de prazer sob a lua de verão, onde donzelas com véus os provocaram e lhe deram vinho para beber... tão somente para descobrir que era tudo uma ilusão, e o vinho os afogou. Onde o Grande Umur lançou seu relâmpago, o mar ainda se enfurece e ferve, correntes ferozes que arrastam incautos nadadores para sua perdição.

Cari mergulha novamente, procurando o brilho revelador do yliastro entre as pedras quebradas. Nada para baixo, raspa, raspa, arranha as rochas até sair sangue, espalha o lodo brilhante dentro do saco. Então o momento de indecisão: nadar de volta ou arriscar reunir um pouco mais? Cada retorno à superfície leva tempo e, embora seu corpo anseie pelo alívio do ar fresco, sua alma é um peso de chumbo, arrastando-a para baixo.

Na superfície, todos a conhecem. O anonimato dela acabou. Os guardas a conhecem. Os outros prisioneiros a conhecem. O dragão e os Ghierdanas a conhecem. O pior de tudo, Adro e Ren a conhecem como a mulher que os arrancou de suas vidas seguras em Ushket. Como a mulher que levou a filha deles embora. Eles não dizem nada, mas não precisam.

Está tudo lá em seus olhos vazios.

Toda vez que submerge, ela fica um pouco mais.

Cari chega à superfície novamente, engolindo o ar em grandes golfadas. Ela joga

um saco cheio em cima da balsa, pega um saco vazio e inspira outra vez, com mais calma. Adro a agarra pelo braço antes que ela possa mergulhar de novo.

— Você está azul. Nós vamos voltar.

Ela arrasta a corda para poder se juntar aos outros dois na traseira da balsa, e eles começam a chutar, empurrando a balsa em direção à costa. Pedacos de destroços batem contra a embarcação improvisada, e por duas vezes ela fica presa em obstáculos invisíveis, mas logo eles alcançam a arrebentação. Eles mudam para arrastar a balsa, vadeando com água na altura das coxas. Guardas Ghierdanas ficam de sentinela nas rochas como aves marinhas predadoras, vendo as balsas chegarem. Contando-as, para ter certeza de que não houve tentativas de fuga.

Cari tentou escapar, é claro. No quarto dia, quando foi colocada com três estranhos, ela esperou até que todos mergulhassem, e depois tentou fugir a nado, mas foi vista e arrastada de volta. Uma gangue de dez ou doze homens, todos a agarraram e a puxaram de volta ao acampamento. Eles a largaram na frente de um dos guardas Eshdanas. O guarda jogou um punhado de fichas no meio da multidão e riu enquanto todos tentavam catá-las, lutavam por elas. Depois disso, colocaram uma corda nela, amarrando-a à sua balsa.

No nono dia, quando ela e Adro estavam juntos, ele tentou cortar a corda dela com uma pedra afiada. A corda resistiu, mas no final cedeu, os Ghierdanas, porém, apareceram instantaneamente em um de seus barquinhos a motor, abrindo caminho entre as ruas afogadas. Cari suspeita que a corda era magicamente protegida, e cortá-la alertou a feiticeira. Isso, ou sua sorte é absolutamente amaldiçoada, coisa em que ela também acreditaria.

No décimo segundo dia, ela sugeriu que emboscassem um dos guardas. Talvez roubassem uma arma. Talvez lutassem para escapar. Mas Ren recusou.

— E aí o quê? Mesmo que a gente escape, ir para onde? — A voz dele soou neutra, algo do burocrata que já havia sido, como se estivesse dando um relatório a algum prefeito, discutindo um caso trivial em vez de pronunciar sua própria sentença de morte.

Cari pediu a Adro, implorou para que ele a ajudasse. Um último assalto louco, assim como nos velhos tempos. Eles se vestiriam como guardas e incendiariam algo. Colocar fogo nas coisas sempre funciona, certo? Mas Adro balançou a cabeça e foi trocar fichas por comida para eles.

Então, neste dia, o décimo sétimo, ela apenas espera.

Cari é especial. Eles querem algo dela.

Talvez, apenas talvez, isso lhe dê algo que ela possa usar. Qualquer coisa pode ser usada como arma, certo?

Eles arrastam a balsa para a doca improvisada, adicionando-a à pilha de outras

balsas. Os guardas pegam os sacos de yliastro, pesam, dão a eles um mísero punhado de fichas. Abrem o colar de Cari.

Ela está cansada demais para comer, então cambaleia até o quarto e desmaia.

O tempo passa. Cari acha que pode ter se levantado, trabalhado mais um turno na balsa, voltado novamente, mas não tem certeza. Pode ter sido um sonho. Está perdendo o rumo.

Está perdida.

Uma sombra passa sobre o acampamento, despertando-a de um sono irregular. Uns poucos aplausos esparsos dos guardas.

— O dragão voltou — diz Adro. — Aqui, eu trouxe o café da manhã para você. — Ele passa a ela uma tigela de alguma gosma não identificável e dá outra para Ren. — Coma antes que eles nos mandem para lá de novo. — A tigela do próprio Adro está menos de um terço cheia. — Eu já comi.

Tanto Cari quanto Ren protestam ao mesmo tempo contra a mentira óbvia.

— Nossas fichas acabaram. — Adro dá de ombros. Mas ele acaba deixando que dividam a gosma de modo equitativo, e todos comem. Do mar, escutam o rugido crepitante do barco a motor seguindo o rastro do dragão em direção à refinaria ao longo da costa.

— Talvez eles nos mudem para lá — diz Ren.

— O que há lá em cima?

— Eles processam o yliastro cru. Lavam e filtram. Fazem coisas com ele. Algum procedimento alquímico. Pode ser um trabalho mais fácil.

— Lá em cima, respirando aquela fumaça? Você já foi exposto demais, meu amor. — Adro aponta para as estrias na pele de Ren. Desde que começaram a reunir yliastro, as marcas começaram a ficar muito inflamadas, e às vezes até brilham suavemente no escuro.

Cari observa o dragão pousar no telhado da refinaria. Ela se pergunta com que rapidez aquele dragão poderia levá-la para casa. *Eu preciso de três dias*, disse Eladora durante a invasão, três dias para de alguma forma se teletransportar para Lyrix e trazer um maldito exército de dragões para a cidade. Cari só precisa de um dragão para levá-la a Khebeshe e depois voltar para casa.

Aqueles três dias custaram a Mastro tudo o que lhe restava.

— Vamos roubar esse dragão de merda — sugere ela, como uma piada de mau gosto. Quando tudo mais falhar, tente o impossível.

Adro entende e ri. Ren apenas a encara.

— Como?

— Vamos ganhar algumas fichas — diz ela, resignada.

Do telhado da refinaria, Artolo observa um grande navio se aproximar. O cargueiro titânico é muito grande para navegar com segurança pelas ruínas da Cidade de Ilbarin. Ele vai atracar no novo porto em Ushket, perto dos armazéns de yliastro.

— Ele não é magnífico? — diz tio-avô, admirando o cargueiro. — O nome dele é *Filho da Lua*. O dr. Vorz supervisionou a reequipagem, para levar o yliastro que você coletou para mim.

Artolo resmunga.

— É grande o suficiente para um navio de guerra. Poderíamos ter feito dele um navio corsário. O dragão não pega o que é desejado?

— Isso são negócios, sobrinho. Há prêmios maiores a serem reivindicados. — O tio-avô coça uma escama solta. — Perguntei se ele era magnífico.

— Não tão magnífico quanto você, ó, grandioso.

Um bote desceu do convés de ferro do *Filho da Lua*. Os olhos de Artolo ainda estão interessados, e ele consegue distinguir uma figura curvada na parte de trás do botezinho. O dr. Vorz está de volta a Ilbarin.

— Vorz também trouxe boas-novas de longe — sussurra o dragão, cobrindo Artolo com metade de uma asa. — Agora, meu rapaz, traga Carillon Thay.

— Dez sacas — diz Cari. — Vamos pegar dez sacas.

Ela escorrega da balsa, os membros dormentes na água fria. Os escombros diretamente abaixo já foram raspados, então ela emerge do primeiro mergulho sem nada. Eles concordam em navegar a balsa para mais longe, mais perto do coração da cidade em ruínas, mais perto de onde a Guerra dos Deuses chegou. As ondas quebram em torres destruídas e templos estilhaçados, e Cari vê a carcaça de um gigantesco monstro marinho que foi parar numa banquisa de escombros. Ela não sabe dizer o que o matou, mas parece queimado.

Adro também vê.

— Fica aqui em cima — diz ele para Ren. — Para ajudar com as sacas. Fique de guarda. Vou mergulhar com Cari. Se vir qualquer coisa em forma de Kraken, puxe a corda, certo? E nós vamos subir.

— Ficar de guarda — repete Ren. As águas são tão lodosas que é impossível de enxergar qualquer distância nela. Ele encontra um pedaço de madeira razoavelmente podre no meio dos escombros flutuantes e a segura como um

porrete tosco.

Eles mergulham. Cari avança, usando o peso de seu colar de ferro para puxá-la para baixo rapidamente. As ruínas de lodo são mais profundas ali, por isso levam mais tempo para descer até onde podem coletar yliastro. Mas a colheita é mais rica. Cari encheu a maior parte de seu saco antes mesmo de Adro tocar o fundo. Com os pulmões queimando, ela empurra outro punhado de lama brilhante para dentro da sacola e começa a ajudar Adro a encher a dele. Suas mãos se emaranham, um carço brilhante é derrubado da palma de Adro e flutua. Adro solta um palavrão, bolhas furiosas estourando de seus lábios.

Cari nada atrás do carço brilhante, agarrando-o no momento em que ele quase sai de alcance. A cidade em ruínas cai abaixo dela. Estão na beira da grande fenda, onde caiu o Senhor das Águas. Olhando para baixo, o lodo clareia, e Cari vislumbra peixes estranhos nadando nas águas abaixo.

Peixes não: Bythos. Ela consegue ver suas metades humanas mortas atrás dos peixes-deuses vivos. A maneira com que nadam faz seus membros ondular, como se sinalizassem algo para ela. Caralho, talvez seja uma saída! Os Bythos a ajudaram antes! Hawse disse que o Senhor das Águas tinha um plano para ela, e ela não tem problema em aceitar o plano de um deus quase morto em vez de apodrecer nos campos. Se os Bythos podem animar um corpo morto, então talvez eles possam manter vivo um corpo vivo!

Será uma boa ideia para compartilhar com o Mastro. *Como foi que você me salvou, Cari? Bem, tudo começou quando enfiei a cara na bunda de um peixe divino e nadei até Khebeshe com um linguado na cabeça.*

Ela e Adro nadam de volta. Despejam os sacos. Enchem os pulmões.

— Mais oito! — respira Adro. — Nós podemos fazer oito.

Eles mergulham novamente.

Desta vez, Cari vai direto para a fenda onde os Bythos se aglomeram.

Pressão na descida. Uma pressão na alma, do mesmo jeito que ela sentiu na montanha. Ela está entrando na presença de um deus.

Ela nada para baixo. Deixa Adro bem para trás.

Há algo mais ali embaixo também, movendo-se no escuro. Não é um Bythos: alguma outra coisa, uma congregação de formas escuras. Um vislumbre de muitos dentes. A coisa desaparece na lama quando os Bythos circulam em torno dela de modo protetor.

Pense. Toda merda divina é a mesma merda, certo? Estruturas que se autopropagam no campo etérico, para citar alguém que esteve no topo da lista de esquecíveis por um tempo. Cari foi criada para ser uma santa dos Deuses de Ferro Negro, mas acabou canalizando Mastro. Sua prima Eladora... Apesar de

toda sua delicadeza, El é uma piranha espiritual, tocada pelos Deuses de Ferro Negro e também pelos Deuses Guardados. Assim que o canal é aberto por um deus, é às vezes mais fácil para outro fazer contato.

Cari abre a mente, tenta se conectar. Recita em sua cabeça as orações que ouviu de Hawse. *Qual é! Se você tem algum plano divino, mostre-se, caralho.* Ela não consegue mais ver os Bythos acima. Não consegue enxergar nada além do brilho de yliastro nas águas escuras e não sabe dizer se aquelas luzes fracas estão cinco ou quinhentos metros para baixo.

Então, crescendo no fundo de sua mente, tomando conta dela como uma droga familiar, a visão.

Não como a regularidade cristalina de Mastro, sua mente arquitetônica, sua voz a guiando pelas imagens descartadas nas ruas da Cidade Refeita.

Não como a fome gritante e desesperada e o ódio dos Deuses de Ferro Negro, cada pensamento uma mancha escura e cruel, sua alma suja de sangue e esfarrapada depois, uma coisa costurada a partir de aves de carniça.

Não, desta vez o conhecimento flui para dentro dela, a preenche, e depois retrocede. Uma visão de maré, uma onda de revelação. Inunda sua mente completamente e então se retira, depositando a profecia em seus lábios, pequenas poças de maré de lembrança deixada para trás pelo deus afogado.

Ela vê...

Dois homens andando pelas ruas de Ilbarin há muito, muito tempo. Ambos jovens. Um tem a pele escura e olhos aguçados. Com vestes brilhantes adornadas com imagens de pássaros coloridos, um livro pesado na mão. Um livro pesado, quase idêntico à porra do livro que ela trouxe por todo o caminho de Guerdon. O outro é pálido como Cari, de cabelos pretos como Cari. Lembranças do pai que ela mal conheceu, uma forma escura de sua infância, colorindo a visão. Mas não é ele. Tem que ser Jermas Thay, como os Rastejantes disseram. Jermas, transportado desde Guerdon. Conduzido por todo o caminho de seus pesadelos até ali.

Jermas olha para ela na visão. Na memória. Como se soubesse que ela está assistindo.

A cena ondula. Apenas o livro permanece constante, e agora ele está sendo levado para as profundezas por um cardume de Bythos. Confusa, Cari luta, sem saber direito se é outra visão ou se ela abriu os olhos e avistou o livro de verdade, o grimório de Ramegos, sendo levado para as profundezas.

No momento em que pensa isso, a imagem se quebra, e ela é atirada pela tempestade, arremessada dos céus para o fundamento do mundo e de volta para uma visão diferente. Poderes cospem e trovejam ao seu redor, a realidade se racha.

O Senhor das Águas se ergue, e ela é apanhada na rede dele. Ao mesmo tempo, Cari é a ponta de sua lança. É a invasão de Ilbarin, acontecendo anos no passado e agora também, com o Senhor das Águas. Mãe Nuvem gera monstros no céu. O Kraken rouba os mares, e os santos do Senhor das Águas gritam em agonia, pois o mar é o sangue deles, e eles são transformados em cascas desidratadas em questão de segundos, uma legião de cadáveres secos como ossos enfileirados na costa. A água roubada recua, e uma hoste de horrores marcha pelo fundo do mar subitamente seco, atravessa o Mar de Fogo seco para fazer um cerco a Ilbarin. À frente da hoste está Pesh, a Rainha-Leão, a deusa da guerra de Ishmere.

Seus olhos são o fogo dourado das cidades em chamas. A voz dela é cada grito de guerra, seu rugido cada explosão, cada cataclismo. Ela é a guerra de garras ensanguentadas, a vitória de flanco fulvo, a glória e o poder.

As águas agitadas recuam, e Cari avista um pontinho jogado nas ondas. O *Rose! Salve-os*, pensa ela. Reza ela. O Senhor das Águas se abaixa e pega o *Rose*.

Cari está de volta a Guerdon. No navio feito de Mastro, no navio que é Mastro. Eles têm a última bomba divina, mas a invasão ishmeriana se desenrola ao redor deles. Pesh fica nas águas da inundação do Arroio, suas legiões avançam para Guerdon. Artilharia troveja das alturas, e em algum lugar os últimos defensores da cidade se reúnem ao longo da rua da Misericórdia. Cari aponta o navio, Ratazana acende o pavio e a bomba é lançada, formando um arco sobre a cidade para explodir no nada.

Mãos a agarram, puxando-a. Escuridão ao redor. Ela luta. Adro, aquele idiota do caralho, seu amigo tão corajoso e tão imbecil, a puxa para fora da fenda, a arrasta de volta para a superfície.

Ele não entende. Ela fez contato, mas não foi até o fim. O Senhor das Águas também é um idiota, um deus quebrado, cuspiendo quaisquer pensamentos aleatórios e lembranças que acha que podem fazê-lo se conectar a Cari. Ele não entende. Ela tem que fazê-lo entender, tem que encontrar uma maneira de usar seu poder. Os Bythos podem levar todos para casa. Os Bythos podem levá-los a Khebesb.

Seus pulmões estão cheios de água. A cabeça, cheia de deuses.

Adro a empurra bruscamente para fora da água, jogando-a sobre a balsa como um saco de yliastro. E então ele sai da água, gemendo, rola Cari para que ela vomite sobre a borda. Adro sangra de uma ferida nova no peito. Uma pequena marca de mordida.

— Eu tenho. Voltar — geme Cari entre jatos de água do mar e vômito. Seu

vômito brilha com yliastro, e ela não sabe se isso é algum efeito colateral místico da visão ou apenas muita exposição ao material bruto.

— Eu puxei a corda — diz Ren — quando os vi.

Cari ergue a cabeça e vê a forma do barco a motor Ghierdana que se aproxima. A feiticeira blindada está de pé na proa como uma carranca feita do mesmo metal.

CAPÍTULO DEZENOVE

Baston fica sentado em silêncio enquanto o trem corre sob Guerdon. Vyr se contorce, nervoso por estar tão longe da segurança da Cidade Refeita. O ar ali embaixo está quente, cheio de fuligem e vapor. Clarões de luz dão vislumbres desconexos do túnel lá fora: aqui uma parede de tijolos, água de algum rio enterrado brotando em sua superfície, um arco marcado com pichações. Agora escuridão, escuridão, olhos de carniçal, escuridão novamente.

— Meu primo... não é totalmente ele mesmo — Vyr começa, mantendo a voz baixa. — Você estava lá quando tudo começou. Diga-me o que sabe sobre a coisa que fala com ele.

— Não deveríamos falar sobre isso — resmunga Baston. — Não aqui, não agora.

Eles têm um trabalho a fazer.

— Aqui é exatamente onde devemos falar sobre isso. Ele não pode nos escutar aqui. — Vyr balança a cabeça. — Lá em Lyrix eles trancam santos em hospícios e os chamam de mosteiros. Para a própria proteção deles. Os santos têm os olhos fixos no céu e não conseguem ver o mundo mortal. Não conseguem ver o mal que fazem. Nós nunca usamos santos. — Ele murmura para si mesmo em lyrixiano, uma ladainha rápida de maldições ou preces, então olha para Baston. — Estamos percorrendo um caminho perigoso. Ele vai rápido demais, sem supervisão. Vai nos arruinar.

— Aqui não. — Baston se inclina para a frente. — E você vai falar pelo seu primo, certo? Então é melhor você engolir essa dúvida. Basta dizer a Mandel que se ele não aceitar o acordo, vai acabar como Dredger. Isso é tudo que você tem a dizer, mas precisa fazer isso com nervos de aço. Se for fraco, eles nunca pegarão as cinzas.

Vyr faz uma careta.

— Você nem sequer é Eshdana. Não fale assim comigo.

— E o que — diz Baston baixinho — você vai fazer a respeito?

A resposta, ao que parece, é nada. Vyr se recosta, pressionando-se contra o assento para ficar o mais longe possível de Baston. Ele parece estrangulado, seu corpo se contorce de nervosismo e bile. Ele murmura para si mesmo outra vez, e é definitivamente um xingamento.

O engraçado é que os instintos de Baston concordam com Vyr. Baston é cauteloso por natureza; um bom braço direito tem que ser. Deve evitar que o chefe entre em uma situação perigosa, se arriscando demais. Cuidar de questões práticas em vez de ir atrás de visões ousadas. Mas ele fez tudo isso, e aonde isso o levou? Perdido, deixado para trás numa cidade alterada. Jogue com muita cautela e o mundo deixa você para trás.

Há certa qualidade num grande líder. A capacidade de ver a lacuna entre o que todos concordam que pode ser feito e o que realmente é possível, para forçar alguém a ir além de si mesmo. Um catalisador, por assim dizer, permitindo coisas que de outra forma seriam impensáveis. Claro, vá longe demais e essa qualidade se torna perigosa, explosiva.

Baston repassa a própria ladainha: os senhores da Irmandade. Idge, é claro, foi o exemplo perfeito de um líder que viu o que era possível, mas foi longe demais. Ele deu à Irmandade um sonho e um propósito, alertou-os sobre o poder dos alquimistas, sobre como eles seriam mais insensíveis do que qualquer sacerdote ou deus. Mas Idge pressionou demais e a cidade revidou. Ele morreu na força quando Baston era menino.

Depois de Idge veio uma rápida sucessão de homens esquecíveis, chefes que apenas tentaram manter a Irmandade unida. Até seus nomes se borram juntos na mente de Baston: Tomas Whoreson, Starris, Gaern, o Armador. Todos cautelosos por natureza. Baston sabe que se algum dia fosse elevado ao posto de mestre, entraria para esse grupo.

Depois, Heinreil. Mesmo depois de todos esses anos, Baston ainda não sabe ao certo o que pensar a respeito de Heinreil. Ele tinha feito coisas que ninguém mais achava que poderia ser feito, mas tinham sido as coisas erradas: trazer feiticeiros e outros monstros como o Cavaleiro Febril, fazer acordos com os

Rastejantes. Vender para os alquimistas. Uma visão distorcida do possível. Ele pegou a Irmandade e a distorceu. Distorceu Baston também, colocando-o como aprendiz do Cavaleiro Febril. É claro que ninguém poderia negar a astúcia de Heinreil. Ele liderou a Irmandade por meio dos confrontos com os castiçais, barganhou com os alquimistas, ganhou mais dinheiro que qualquer um de seus antecessores, mas o preço foi alto demais.

Mastro... Mastro, a esperança perdida. Toda a clareza moral de Idge, mas temperada com tristeza, com uma compreensão dos custos do fracasso. Se Mastro tivesse sido um senhor, a Irmandade poderia ter se tornado mais que um bando de ladrões. Poderia ter sido um movimento, uma força contrária, algo que agarrasse as rodas do terrível maquinário por trás da cidade e o forçasse a virar para o outro lado.

Sozinho, Rasce é apenas um intruso, um príncipe-dragão mimado, sem nenhuma compreensão da história de Guerdon, dos objetivos da Irmandade. Mas Rasce não está sozinho. Ele tem a bênção de Idgeson; ele tem Baston ao seu lado. Ele pode ser um estrangeiro, mas poderia ser o líder de que precisam. Esse é o jeito de Guerdon, não é? Todo mundo vem de algum outro lugar. As primeiras pessoas a se estabelecerem nesta cidade a encontraram abandonada e vazia.

Mas existe o dragão. Existe o dragão. Baston enfia a mão no bolso, mói as pedrinhas brancas que carrega uma contra a outra como um gesto nervoso, como um sacerdote brincando com contas de oração.

O trem para. Baston abre a porta para uma plataforma cheia de operários de rostos cinzentos, tossindo com a fumaça que começa a preencher a estação de metrô. O Pátio do Nevoeiro.

O dragão é um problema para outro dia.

Mandel & Companhia é um problema grande o suficiente para hoje.

Mandel & Companhia é um problema grande o suficiente para uma vida inteira.

Mandel & Companhia é, literalmente, uma fortaleza. Antes que Guerdon crescesse em tamanho e influência, a cidade velha era guardada por muralhas e torres, e os estaleiros de Mandel atravessam essa fronteira. A maioria das muralhas, havia muito, foram saqueadas por pedreiros famintos por pedras, mas ali não. O forte de Mandel incorpora parte da antiga muralha da cidade, fortificações novas empilhadas sobre pedras velhas. A muralha tem marcas em alguns lugares, o que Baston percebe que deve ser dano do cerco de Guerdon trezentos anos antes, quando os santos dos Deuses Guardados derrubaram o culto

do Ferro Negro. Se a velha muralha está intacta, isso confere certa credibilidade à afirmação de Heinreil a respeito de um túnel secreto nas profundezas, mas ele tem que ter certeza.

O Pátio do Nevoeiro se estende a partir da linha daquela antiga muralha: uma paisagem industrial com trilhos se derramando como entranhas de aço fumegante, galpões, fábricas e moinhos taciturnos de luzes vermelhas. As ruas ali são largas. Têm de ser, para dar espaço para as carroças pesadas que se arrastam entre as fábricas, puxadas por equipes de raptequinas. Ao longe, erguendo-se como gigantes esqueléticos, ficam as novas torres dos alquimistas. Feitas de aço, ferro corrugado e ossos cultivados em tonéis, não a pedra escura da cidade propriamente dita.

A fortaleza de Mandel pode ser mais antiga que o resto do Pátio do Nevoeiro, mas as defesas são novas. Os guardas que caminham sobre as muralhas usam capacetes com lentes táumicas e máscaras de respiração, a mesma usada pela guarda da cidade. Enfeitiçados para detectar magia e milagres hostis. Um homem poderia escalar aquelas velhas paredes de pedra, mas Baston não gosta do aspecto daquelas lacunas entre os blocos. É possível esconder qualquer coisa naqueles fissuras escuras. Mordedores. Gosma verde. Fumadores de facas que cospem névoa que corta os dedos. As quatro muralhas formam um quadrado tosco ao redor do complexo Mandel; tanques e palhetas etéricas se elevam acima do parapeito, sugerindo que o pátio interior está cheio de maquinário industrial.

Isso faz Baston se lembrar do antigo Bairro dos Alquimistas, com suas impenetráveis muralhas de pedra escarpadas erguendo-se como penhascos, assomando sobre as estruturas menores no Pátio do Nevoeiro. Foi preciso o Milagre das Sarjetas, o martírio de Mastro e seu renascimento milagroso para destruir o antigo Bairro dos Alquimistas; será preciso algo igualmente divino para quebrar a muralha de Mandel & Companhia.

Vyr parece igualmente espantado. Ele balança a cabeça ao ver nichos de armas e palhetas etéricas nos níveis superiores.

— Até o tio-avô reclamaria disso.

— Tem que ser factível.

Da sombra da entrada do metrô, Baston dá uma olhada rápida na fortaleza, examinando-a da melhor maneira possível. Existe uma estátua na entrada do metrô, representando algum Senhor de Guilda morto, segurando a taça dos alquimistas. Baston estende a mão, deixa cair uma pedrinha de mármore na boca da taça.

— Vamos — acrescenta ele.

Vyr endireita os ombros. Adota um sorriso frio de escárnio que o faz parecer

com Rasce. Ele sai marchando pela rua, cabeça erguida, esquivando-se das carroças. Dá um soco na porta. As muralhas parecem ainda mais altas de perto, como uma onda Kraken de pedra negra. Acima da porta há um recesso e, aninhado ali, um tanque de vidro cheio de um líquido esverdeado... e um globo ocular gigante, do tamanho do punho de Baston. A coisa está viva: ela olha para Baston, parece que está implorando a ele.

— Mandel & Companhia exportam para todo o mundo. — Vyr encara o globo ocular, apresentando seu rosto para ele. — Eles sabem até onde vai o alcance dos Ghierdanas.

A porta se abre. Um lacao os recebe.

— O senhor Mandel irá recebê-los agora.

Eles são conduzidos pelas muralhas externas da fortaleza, mas em vez de passarem pelo pátio central, o lacao os conduz por outra porta, que dá num longo corredor acarpetado. Retratos nas paredes falam das gloriosas obras da guilda dos alquimistas e longas séries de homens e mulheres estudiosos, rostos pálidos iluminados por frascos brilhantes ou cadinhos em chamas. Baston reconhece alguns dos rostos: a mulher ruiva segurando uma vela deve ser Rosha, a antiga Senhora de Guilda que desapareceu na Crise. Alguns políticos do quais ele se lembra vagamente, sobretudo porque recebiam propinas da Irmandade de outrora. Um retrato de grupo, mostrando os membros na fundação da guilda, vigiados por um Padre Guardião carrancudo.

Outros quadros mostram outros frutos do trabalho deles: as ruínas flamejantes de cidades, exércitos vencidos por armas alquímicas, novas formas de vida criadas em tonéis. Um Homem de Sebo, e nenhuma quantidade de talento da parte do artista poderia fazer aquele horror ceroso parecer nobre. Na imagem, o Homem de Sebo vestido com libré citadino está diante de uma força, exibindo o corpo de Idge como um prêmio.

No final do corredor, uma tela gigantesca mostra os últimos momentos da invasão. Pesh está montada numa cidade despedaçada, suas garras derrubando igrejas e torres. Nem sinal da aliança precipitada da guarda da cidade, santos Guardiões e soldados de Haith que lutaram contra a invasão, nem sinal dos dragões, cuja ameaça selou o Armistício final. A única resistência aos invasores é a bomba divina no céu, retratada como uma luz pura e abrasadora. A forma gigante da deusa da guerra parece efêmera em comparação com a bomba dos alquimistas.

Ele também observa que a moldura desse enorme quadro está decorada com folhas de prata e safiras. Uma fortuna desperdiçada em extravagantes loucuras que apenas uns poucos verão, enquanto as pessoas morrem de fome na sombra daquelas paredes escuras. Na pintura, os pés gigantes de Pesh pisoteiam as ruas

familiares do Arroio.

A mão de Baston roça a pintura. Ele esconde um segundo seixo de pedra no quadro.

O laçao os leva a outra porta dupla e os faz entrar na câmara de Mandel. O quarto é longo a ponto de dar para colocar dois edifícios de Craddock ali dentro e iluminado por painéis brilhantes de ouro que lançam padrões de luz tremeluzentes sobre os azulejos polidos do chão. Paredes de mármore sobem em formas fluidas para se encontrarem no teto em arco, dando a sensação inquietante de movimento, como se a pedra pudesse, sem aviso, se transmutar em tecido esvoaçante. Um escriba de pele escura está sentado num banquinho perto do altar, fazendo anotações em um grande livro, mas a luz inconstante torna difícil ver seu rosto. Baston se pergunta se a criatura é realmente um homem ou algo cultivado numa cuba. O escriba não reage à presença deles em absoluto. Apenas suas mãos mirradas são claramente visíveis, movendo-se incessantemente pela página, registrando tudo.

Nada é sólido ali, nada é certo, exceto o grande altar negro da mesa de Mandel na outra extremidade.

O próprio Mandel parece um juiz, cabelo branco comprido o bastante para tocar a gola de seu terno escuro. Um amuleto de ouro em seu peito, o olho e a taça dos alquimistas seu único adorno. Mãos enluvadas com os dedos entrelaçados à sua frente.

É tudo teatro, Baston supõe. Tudo para fazer as pessoas se sentirem pequenas. Ele mantém a cabeça erguida, se recusa a deixar o peso do olhar de Mandel intimidá-lo. *A Irmandade vai pegar você no final*, promete Baston silenciosamente, *e não precisaremos de um quadro para lembrar*. Ainda assim, ele percebe que seu ritmo está desacelerando e precisa lutar contra a vontade de abaixar a cabeça. Em vez disso, ele se senta em uma das duas cadeiras baixas em frente à mesa enorme.

Tira uma terceira pedrinha do bolso e a enfia no forro da cadeira.

Vyr desembainha sua faca novamente e a ergue.

— Estou aqui como representante do meu primo... e de meu tio-avô, Taras, o Vermelho. Falo em nome dos Ghierdanas.

— Fale, então — ribomba Mandel, sua voz rouca e profunda.

— Nós oferecemos um arranjo simples. Minha família garantiu um grande fornecimento de yliastro. Pedimos que compre todo o seu yliastro com a gente em vez de usar suas fontes existentes.

— Meus arranjos atuais são satisfatórios para mim. Não tenho interesse na negociação com vocês. Bom dia.

— Ah — diz Vyr —, mas nossas tarifas são mais baratas. Você vai lucrar

muito se concordar.

— Seu suprimento vem de Ilbarin. — O escriba faz uma anotação. — Muito mais longe do que minhas fontes existentes de yliastro. Suas taxas não podem ser mais baratas... a menos que o dragão esteja subsidiando o custo para seus próprios fins. Eu não tenho intenção de entregar o controle do yliastro da guilda para os Ghierdanas.

— Seu... — a voz de Vyr falha. Ele engole em seco, tenta novamente. — Muitos de seus concorrentes já aceitaram a barganha do dragão, e seria sábio fazer o mesmo. É melhor ser amigo do dragão do que inimigo!

— O filhote está nos ameaçando, Tym — diz Mandel, rindo, e o escriba faz outra anotação. — O filhote está nos confundindo com traficantes de sucata imundos. Por respeito ao dragão, não a você, e certamente não a seu primo, que não tem coragem de vir aqui ele mesmo, direi isto: a guilda dos alquimistas não vê lucro em uma briga inútil com os Ghierdanas, mas não toleraremos bandidagem ou insolência. Vá embora agora, filhote, e esquecerei que você falou de modo tão imprudente.

Vyr abre a boca como um peixe engasgado, sem saber como responder. Baston intervém. Hora de rosnar, de ser o bruto selvagem que faz Vyr parecer razoável e um estadista em contraste. Ele se lança em um rosnado, um discurso retórico, curvando o corpo para a frente como se estivesse prestes a se jogar sobre o deck e ir direto para a garganta de Mandel.

— Caso você não tenha notado, seu gordo escroto, esta cidade não pertence mais à guilda. Você não está no comando. Você está fodido e sabe disso!

Baston é intimidador o suficiente para o escriba largar a caneta e levantar a mão num curioso gesto contorcido. Ele continua, gotas de saliva mancham a superfície imaculada da mesa, espera Vyr dizer *alguma coisa*, colocar uma mão restritiva sobre ele ou interrompê-lo, mas Vyr está apenas sentado ali, boquiaberto. As palavras de Baston continuam saindo, explodindo como uma carga de cerco. Ele se levanta de seu assento, bate com a mão na mesa.

— Vocês não têm o parlamento no bolso. Seus Mascates perderam no ano passado e vocês não podem comprar votos suficientes para encobrir sua vergonha. Há um rei em Morro Santo agora, e todos os cães na rua sabem que ele está do nosso lado, não do seu. Os Guardiões estão de volta, e eles odeiam vocês também. Há deuses loucos malditos invadindo o Arroio. Vocês nem têm mais seus castiçais. Esta cidade odeia vocês! As ruas vão subir e nós vamos acabar com vocês!

— Chega.

Guardas com librés da Mandel & Companhia invadem o aposento, saídos de

portas laterais ocultas, rostos mascarados por elmos negros.

Mãos agarram Baston. Ele as quebra, se solta e agarra os dedos para torcê-los, depois enfia o joelho com força suficiente para rachar as costelas do guarda. Dá uma cotovelada na cara de um homem, dá um soco em outro.

Ele sabe que é uma imbecilidade, mas seu sangue subiu à cabeça.

Um quarto guarda se aproxima: Baston agarra a cadeira em que estava sentado, atira-a na direção do homem, mas o guarda não está mais lá. O filho da puta se move muito mais rápido do que qualquer ser humano, abaixando-se sob a cadeira voadora com uma graciosidade tranquila, e agora suas mãos muito macias, muito fortes estão na garganta de Baston, empurrando-o para o chão com uma facilidade terrível. Ele consegue sentir o calor da chama da vela dentro do crânio do guarda: um Homem de Sebo.

Não é como aquele que atacou Rasce na marginal Cintilante. Este castiçal é fresco, sua forma cerosa recém-reformulada. Ele não tem uma porra de uma chance contra este.

Mas tenta mesmo assim. Soca o flanco do monstro, seu pescoço, em qualquer lugar onde a cera possa estar exposta. O Homem de Sebo não reage, simplesmente o prende ao chão. Pequenas babas de cera derretida gotejam de sua boca pelo painel frontal do capacete.

Vyr se liberta.

— Eu sou Ghierdana! Eu sou Ghierdana! Sangue do Dragão! — grita ele desesperado.

Os guardas humanos hesitam e olham rapidamente para Mandel. Eles conhecem a reputação dos Ghierdanas e sabem que colocar as mãos num membro da família do dragão é uma ofensa imperdoável. Mandel faz um gesto de desprezo.

— Deixem ele ir. Como eu disse, não quero briga com o dragão. Seu sangue não estará em minhas mãos.

Vyr corre para a porta, depois olha para Baston, ainda preso pelo Homem de Sebo. Baston ainda não pegou as cinzas. Ele não é Eshdana. É apenas um cão vadio. Pelos costumes dos Ghierdanas não há nada que impeça Vyr de sair pela porta e deixar Baston para trás.

Vyr sabe disso. Ele vacila no limiar, olha para Baston por um longo momento, sua respiração rápida e superficial, pesando o risco para si mesmo contra a raiva de Rasce se ele voltar sozinho.

— Desgraçados como esse — observa Mandel — são adequados apenas para plastificar nos Tonéis de Sebo. Pensei em refazê-lo como algo útil à sociedade.

O escriba tosse. Mandel acena com a cabeça, e o Homem de Sebo libera

Baston.

Ele rasteja, cambaleia, fica de pé, encostado na parede em busca de apoio enquanto ele e Vyr saem cambaleantes da fortaleza. Uma quinta pedrinha é escondida atrás de um dos painéis brilhantes quando ele passa.

— Um desastre. Um desastre — repete Vyr para si mesmo. — Rasce deveria ter vindo ele mesmo. Eu estava condenado desde o início, sim? A culpa é dele, não minha. Preciso dizer isso a eles.

— Havia todas as chances de que a coisa aconteceria daquele jeito — Baston esfrega o pescoço. — Rasce sabia que havia poucas chances de Mandel aceitar o negócio de uma vez. A dificuldade sempre existiria.

— Você se certificou disso, idiota, gritando na cara de Mandel! Provocação inútil!

Baston rola a última pedra entre os dedos.

— Não foi inútil.

Vyr olha para ele, sem entender, então diz:

— Vá contar a meu primo do nosso fracasso. Diga a ele que Mandel está protegido em sua fortaleza e não negociará. Talvez possamos trazer outras famílias, pagar a Carancio ou a um dos outros grandes por ajuda. Nada menos que um dragão poderia quebrar essas paredes, sim?

— Aparentemente. — Paredes inexploráveis e invulneráveis, patrulhadas por Homens de Sebo e deuses sabem o que mais. Um desafio. Definitivamente um desafio.

Vyr estreita os olhos.

— Isso é uma manobra. Algum esquema *dele*? Estamos longe da Cidade Refeita. Essa coisa com a qual Rasce comunga... Ela não pode fazer nada aqui... pode? O que foi que você fez?

Baston faz uma careta.

— Fique quieto. Espere até estarmos seguros.

— Seguros? *Seguros*? — repete Vyr. Seu corpo inteiro treme de excitação nervosa ou medo. Ele balança a cabeça. — Meter-se com poderes divinos nunca é seguro. Isso já foi longe demais.

Não é um deus louco, pensa Baston, é Mastro Idgeson. O filho do homem que criou a Irmandade.

O trem desacelera, para na estação da Praça da Ventura. Vyr se levanta.

— Esta não é a nossa parada.

— Eu preciso de uma bebida. E não quero beber na Cidade Refeita. Aquele

lugar amaldiçoado machuca meus olhos. Não consigo dormir direito lá em cima. Olhos demais.

Ele desaparece por entre a multidão na plataforma. Alguns outros passageiros consideram entrar no carro de Baston, mas dão uma olhada nele e escolhem outro assento. Ele fecha a porta, deixa os solavancos do trem acalmarem seus ossos cansados.

Sozinho, ele abre a mão e olha para o seixo. Ele reluz com uma luz fraca que parece ficar mais brilhante à medida que o trem cruza a fronteira e vai para a Cidade Refeita.

E daí se os alquimistas têm suas velas? Os ladrões têm sua própria luz agora.

CAPÍTULO VINTE



s Eshdanas soltam Cari e a levam a bordo da canhoneira. Ao ver os guardas armados, Ren deixa sua bengala cair na água. Não há nada que eles possam fazer contra guardas armados, e isso sem nem levar a feiticeira em consideração.

Um dos guardas da canhoneira é Dol Martaine. Ele puxa Cari para se sentar ao lado dele quando o barco gira, o motor alterna entre rosnar e ralentar enquanto tentam encontrar o melhor caminho por entre as ruínas perigosas.

— Ajude eles — sussurra ela.

— Eu estou com a pirralha deles em casa, não estou? Isso é tudo que posso fazer por Adro.

— Você me vendeu para os Ghierdanas — ela cospe em Martaine.

— Se eu tivesse vendido você — sussurra Martaine —, acha que eu ainda estaria aqui? Em vez disso, estou limpando as cagadas do desgraçado. — Ele balança a cabeça. — Eu deveria ter feito isso. Eu *gostaria* de ter feito isso. Eu sairia dessa ilha amaldiçoada e já estaria a meio caminho de Paravos. Mas não adianta chorar agora, não é?

— Você está me levando para Artolo?

— Não. Pro Dentista.

Ele lhe entrega uma camisola cinza para vestir. O pano grosseiro está manchado com o sangue de outra pessoa. Enquanto Cari puxa a roupa sobre a

cabeça, ela se vira, procurando algo que possa roubar. Uma faca ou alguma outra arma. Qualquer coisa que lhe confira uma vantagem: mas Martaine a conhece muito bem. Ele a agarra, a arrasta de volta para o banco ao lado dele e fica de olho vivo nela. A feiteiceira também a observa, como um ídolo silencioso.

Há um navio ao longe, além das ruínas da cidade. Um cargueiro movido a alquimia, suas chaminés soltam uma fumaça azul pálida enquanto navega para o norte margeando a costa. Cari tenta avaliar seu tamanho. O horizonte está tão fodido quanto o mar, mas Cari imagina que deva ser enorme.

— O que é aquilo?

— *Filho da Lua* — responde Martaine. — O Dentista o trouxe. Uma besta imensa esse navio, hein? E também é blindado. Ele vai levar o yliastro para Guerdon. — Ele balança a cabeça. — Talvez eu estivesse a bordo dele se não fosse por você.

Cari meio que se levanta para ver melhor a embarcação distante, mas Martaine a puxa para baixo.

— Fique parada e cale a boca pelo menos uma vez na sua maldita vida — sibila ele, e há terror em seus olhos. — Eu não vou acabar como Hawse.

Cari fica parada. Calada. Ela puxa a camisola cinza ao seu redor, como se seu toque estivesse contaminado.

A refinaria lembra Cari do Bairro dos Alquimistas em Guerdon, mas só um pouco. No bairro, os canos eram polidos até ficarem com brilho de espelho e eram ornamentados com símbolos astrológicos. As fábricas eram palácios da indústria, templos de transmutação. A refinaria Ghierdana, no entanto, parece uma destilaria para fazer bebida vagabunda. Toda em ruínas, pingando graxa e óleo, desconjuntada, construída a partir de qualquer material de salvamento que pudessem encontrar na cidade arruinada.

Mas algumas seções parecem recém-feitas. Os componentes mais internos — vasos de reação, atadores industriais — são claramente importados de além de Ilbarin, tão incongruentes quanto um Bythos usando chapéu. Feitos em Guerdon, Cari supõe, embora pareçam um pouco fora de esquadro para ela. Muito caprichoso, latão e aço decorado com serpentes e flores. É certo que a experiência dela com fábricas alquímicas se limita a um roubo e dois quase-apocalipses.

Dá para ver as docas de carga lá embaixo, para onde eles levam os sacos de yliastro; à direita, uma fila de carroças, carregadas de barris com destino às docas de Ushket, depois para o *Filho da Lua*. E, então, para a distante Guerdon.

E, acima de tudo, empoleirado no telhado da refinaria, está o dragão.

Martaine e outros guardas a arrastam, enquanto ela os chuta e morde, pela refinaria. Cari sabe que é um desperdício de energia, mas consegue dar uma cotovelada muito satisfatória nas costelas de um deles. Se conseguisse uma mordida também, teria sido uma refeição melhor do que tivera em dias, mas eles não lhe dão oportunidade.

Cari é arrastada pelo andar principal, passando por fileiras de cochos cheios de yliastro lavados por trabalhadores miseráveis que não ousam erguer o olhar. Passando pelo enorme atanor principal, uma fornalha alquímica. Eles a levam até uma escada estreita de metal que termina em um pórtico. Há um aposento ali em cima com vista para o chão da fábrica principal, e eles a empurram porta adentro.

É um laboratório. Há uma máscara e um traje de prata trançada pendurados em um gancho, fileiras de garrafas e jarros, instrumentos etéricos, coisas em tanques. Janelas para que possam monitorar os atanores. Outra janela, de frente para as ruínas, o mar e a costa lamacenta. O aposento é todo frio e clínico, escrupulosamente limpo. Um aposento para dissecções.

O alquimista está lá. O Dentista. Vorz. Cari já o viu antes, de certa forma: através de Mastro, nos últimos dias antes de ela fugir de Guerdon. Um homem que mais parece um corvo negro, espreitando pelas ruas *dela* na Cidade Refeita. Outro alquimista que vasculha a terra em busca de veneno.

Os guardas saem marchando, mas a feiticeira blindada permanece.

— Eu vou paralisá-la — diz ela, levantando uma mão enluvada delineada em luz roxa.

Vorz estala a língua irritado.

— Um encantamento ativo afetaria meus instrumentos. Deixe para contê-la apenas se necessário.

Cari faz que sim, humilde. Deixa os ombros caírem, as mãos ficam moles. Não adianta lutar contra um feiticeiro.

De uma prateleira, ele tira um objeto que ela reconhece: um crânio folheado a ouro. Uma vez o professor Ongent usou um crânio como aquele para determinar sua conexão com os Deuses de Ferro Negro. Ela lembra o horror daquele contato inicial com as divindades, o frenesi de terror que causara nela. Cari acabara quebrando o nariz de Ongent com uma cabeçada.

— Primeiro, vou verificar quais âncoras táumicas permanecem — murmura Vorz. Ele está falando com a feiticeira, não com Cari. Ele nem olhou para ela: ela é um espécime para ele, um experimento. Sua voz é um sussurro solene. — A esta

distância, duvido que haja congruência ativa com quaisquer poderes guerdoneses, mas pode haver poluição espiritual do éter local. Posso solicitar que você conduza um exorcismo.

Ele se inclina para colocar o crânio nas mãos de Cari, assim como Ongent fez.

Cari pula a parte do frenesi do terror dessa vez e simplesmente dá uma cabeçada no Dentista. O nariz dele quebra com um barulho de esmagar muito satisfatório. Ela arremessa a caveira em cima da feiticeira. Uma luz roxa se acende como uma chama, mas pega o crânio, não ela. Mais ossos quebrados. Cari salta pela sala, agarra potes de porcarias alquímicas e esmaga-os, jogando-os em cima da feiticeira.

— Caralho! Querem, por favor, EXPLODIR, porra? — E então sai correndo.

Há uma porta do outro lado da sala. Ela dispara em direção a ela, agarrando um bisturi ao fugir, cacos de vidro ensanguentando seus pés.

Ela sai pela porta e atravessa a estrutura. O chão da refinaria embaixo dela. Acima dela, todo o edifício treme com um rugido animal furioso. Ah, sim, há um dragão no telhado.

De repente, não há teto acima dela quando uma garra enorme rasga um pedaço do telhado. O olho de um dragão furioso espia pelo buraco, esbugalhado com a insolência dela, mas então ela piora a situação ainda mais arremessando o bisturi diretamente nele. Cari desce desabaladamente pela estrutura de metal. Não faz ideia de para onde está indo, mas pelo menos não está ali parada, esperando morrer.

Ela ouve gritos da fábrica abaixo. Guardas Eshdanas a avistam de lá e começam a subir as escadas de metal em direção a ela. Cari salta da estrutura, agarrando-se às barras de metal que sustentam o telhado de zinco. Ela balança de barra em barra até chegar à carcaça externa do atanor principal, o grande tanque em forma de sino no meio do salão. É quente ao toque, como subir em cima de um fogão, mas depois de uma manhã mergulhando nas profundezas geladas é quase agradável. Tranquilamente a melhor parte de uma tentativa condenada de fugir de uma gangue de piratas-dragão enlouquecidos e seu show de horrores alquímico. Ela balança, delirantemente, do alto da máquina. Não tem um plano, mas talvez algo aconteça. E, se não, então pelo menos, por um breve momento, ela está livre. Cari ri loucamente.

Rugidos lá de fora. Certamente o dragão não vai destruir a própria refinaria. Os trabalhadores e guardas circulam embaixo dela, mas nenhum consegue subir lá. Nenhum se atreve a atirar nela, também, por medo de danificar seu precioso maquinário. Cari ri novamente quando eles chegam à mesma conclusão e abaixam as armas.

Uma porta lá embaixo se abre com violência e Artolo entra correndo, com o rosto vermelho e furioso, carregando um rifle de cano longo. Ele ergue a arma, e ela percebe que o risco para o yliastro não vai dissuadi-lo. Merda. Ela sobe ainda mais, tentando manter o atamor entre ela e aquela arma.

Artolo ruge de frustração e corre para o lado, buscando um caminho livre para a bala. Ela se esquivava para o outro, tentando adivinhar a intenção dele. Cari gostaria de ter a ajuda da visão de Mastro em vez de ter que espiar através do emaranhado de suportes e tubos que brotam da parte superior da fornalha.

Ele dispara. A seção de tubo à qual ela estava agarrada explode num turbilhão de fogo e estilhaços. Cari salta desajeitadamente no último segundo e consegue pegar um elo de corrente pendurado, mas não existe lugar nenhum para onde ir, e ela fica pendurada dez metros acima do chão, os ouvidos zumbindo com a explosão. O mundo balança e gira ao seu redor.

Artolo mira.

— BASTA! — ruge o dragão. — Artolo, abaixe o rifle. *Agora!*

O rosto de Artolo se contorce de fúria, mas ele larga a arma.

— Você, Thay, chega dessa loucura. Não há escapatória. O que existe são apenas graus de sofrimento. Entregue-se.

Tudo o que Cari pode fazer é ficar ali pendurada. O único gesto de desafio que ela pode ter é cuspir na cara do dragão, e ele está longe demais para que a pequena bolha de catarro chegue perto dele. Ela vai parar numa calha com yliastro, bem lá embaixo.

— Sua coragem é notável — continua o dragão.

Ele se espreme para passar pela doca de carga. Suas asas dobradas raspam contra os lados da porta maciça. Os trabalhadores correm para sair do caminho, e o líquido das calhas de yliastro pulam e ondulam a cada passo trovejante. Deuses, a fera é gigantesca. Fixa seus olhos ardentes em Cari, e ela fica paralisada: não por magia, mas por puro terror animal, um camundongo na frente de um leão. Ela tenta escalar ao redor do atamor novamente, colocar a fornalha entre ela e aquela coisa, mas, rápida como uma serpente dando o bote, a cabeça do dragão se lança para a frente. As mandíbulas se fecham em torno de Cari, e ela solta a corrente em choque. Ela grita ao ser sacudida. O dragão a segura na boca sem morder: ele poderia devorá-la num instante, a menor pressão daquelas mandíbulas poderosas iria esmagá-la, cravar aqueles dentes enormes nela. Cari consegue senti-los perfurando sua carne e, por um instante aterrorizante, ela acha que ele vai *comê-la* — até que ele a cospe, deixando-a cair no chão duro.

O dragão se inclina, sua baba quente pinga na pele dela. Chamas lambem o ar quando ele fala.

— Sua prima Eladora Duttin veio ao meu covil. Ela me ofereceu um tributo. Parte da riqueza de Guerdon. Um território no continente. O destino de dois impérios, às minhas ordens. Ela barganhou com os deuses para me alcançar. Elogiou minha magnificência. Ela se curvou diante de mim e *implorou* por minha ajuda. Ela entendeu o *lugar* dela.

O dragão olha para Cari, olhos em chamas.

— Você também entenderá.

Eles colocam curativos nos ferimentos de Cari antes de devolvê-la ao campo de prisioneiros. Os dentes do dragão fizeram uma dezena de cortes feios em suas coxas, seu flanco, seus ombros. Nenhum muito profundo, mas todos precisam ser lavados com um antisséptico pungente. Enquanto o curandeiro Eshdana a trata, ela olha para cima, vê Vorz sentado numa passarela acima do chão da fábrica, outro médico cuida do nariz enfaixado do alquimista.

— Valeu a pena — murmura ela.

Cari esperava que eles a punissem. A espancassem. A dessem de comer para o dragão. Em vez disso, eles a alimentam. É melhor que a comida do acampamento: ela supõe que sejam rações dos Eshdanas. Tem até uma coisa rosada que poderia concebivelmente ter algum parentesco com carne, e ela devora tudo. Nem sequer lhe custou fichas. De alguma forma, é mais sinistro ter seu status especial realçado. Eles querem algo dela.

De volta ao acampamento, os guardas empurraram Cari pelo portão e o fecham atrás dela. Outros guardas a observam das estruturas enquanto ela faz seu caminho pelas ruínas até a casa que divide com Ren e Adro. Os outros prisioneiros a observam, mas ela consegue sentir a barreira invisível que os separa. Ela está contaminada, tornou-se tóxica por sua misteriosa associação com os Ghierdanas. É como ter a Praga da Pedra em Guerdon.

Adro está deitado no chão. Eles estão sempre exaustos depois de mergulhar, adormecem onde caem, então ela acha tudo normal até ver o rosto de Ren.

— Ah, caralho. O que aconteceu?

— Adro ficou doente depois que levaram você. Alguma coisa na água fez mal a ele, talvez o tenha envenenado.

Ren pressiona a testa de Adro com um pano. Seu corpanzil estremece com o esforço de respirar. Sua pele está pegajosa, as mãos moles, esparramadas sobre o peito arfante como se fossem águas-vivas. A ferida é pequena, mas a pele ao redor está inchada e em carne viva. Gotículas de pus brotam dela e escorrem pelos flancos de Adro.

— Você também está machucada — diz Ren, vendo as ataduras de Cari.

— Não é nada. — Ela se ajoelha do outro lado do Adro, pega sua outra mão na dela. — Precisamos encontrar um curandeiro para ele.

— Eu tentei — diz Ren calmamente, em seu jeito prático. — Eles não vêm. Precisamos estar aqui para ele.

Cari senta. Espera. Segura a mão do amigo enquanto tremores o percorrem. Ela não sabe o que fazer. Seus instintos lhe dizem para correr. Ela odeia ficar e assistir, sentar e esperar o inevitável.

Não fique na casa da tia Silva, esperando os pesadelos chegarem. Vá embora. Fuja à noite.

Não sente e brigue com o capitão Hawse dia após dia. Vá embora. Fuja no meio da noite.

E Mastro: Mastro estava morrendo desde o momento em que ela o conheceu. E ela quase fugiu quando ele mais precisava dela. Quando ele estava numa prisão — uma prisão como aquela — e Heinreil o envenenou, Cari fugiu para o porto de Guerdon, foi procurar um navio para levá-la para longe. Foram os Deuses de Ferro Negro, os filhos da puta, que a convenceram a dar meia-volta e ficar.

Quão merda de pessoa ela é para precisar de orientação moral de deuses carniceiros tirânicos?

Será que Khebesh é outra maneira de evitar ficar perambulando por aí, à espera que o próximo amigo morra? Ela disse a si mesma que Khebesh era um destino, não uma desculpa, mas isso a tirou de Guerdon. Será que ela deveria ter ficado e testemunhado Mastro lentamente desaparecer no nada? Talvez seja tudo sua culpa: ela usou tanto dele durante a invasão...

Adro geme e o som inunda seu âmago com uma culpa doentia. Ela deveria estar ali por Adro, e em vez disso está pensando em Mastro. *Concentre-se em um amigo doente de cada vez.*

Ela procura algo para dizer.

— Sua garotinha... Dol Martaine está com ela. Ela está segura. Quero dizer, Martaine é um filho da puta e eu vou matá-lo se ele encostar nela e... Não, *nós* vamos matá-lo, mas ela está com ele agora.

— Ouviu isso, Adro? Ama está segura. Você não precisa se preocupar — repete Ren para Adro, que até consegue dar um sorriso tênue. — Nós vamos encontrá-la, como encontramos antes. Você nos tirou deste acampamento, lembra? Você nos salvou.

Adro geme, mas não diz nada que possa ser uma fala inteligível. Ele tosse, saliva salpicada de sangue explode de seus lábios. Seus olhos se abrem, mas não se concentram em nada. Ren joga um pouco de água na boca dele.

— Ele não vai conseguir — sussurra Cari, e Ren pisca com raiva.

— Ele é forte. Você sabe o quanto ele é forte. Ele vai enterrar todos nós: não vai, Adro?

O sol desaparece atrás da Rocha de Ilbarin. As estrelas surgem. Eles mudaram de novo, Cari observa distante. A Guerra dos Deuses fode até os céus, reescreve a esfera celeste. A maré sobe pela encosta, ondas quebram contra as ruínas da cidade. É lindo na escuridão: os depósitos de yliastro fazem todo o mar brilhar como luar líquido. Ela descreve isso para Adro. Fala sobre os velhos tempos, contando as mesmas velhas histórias que Adro contou naquele último jantar no *Rose*. Ela não conta as histórias tão bem quanto ele, mas tenta. Ela até acrescenta uma nova à rotação: *lembra daquela vez em que quase escapamos de Ilbarin num barco feito de vermes? Não foi louco isso? Não foi engraçado?*

Quando ela não consegue mais falar, Ren assume. Ele lembra Adro da história dos dois, de como Adro o tirou do acampamento. Conversas sobre a vidinha frágil que construíram em Ushket. Ele fala com a eloquência de um cortesão e a capacidade evasiva de um diplomata: nunca menciona que Adro estava marcado com cinzas, guarda prisional dos Ghierdanas. Ren nunca menciona seu próprio trabalho em Ushket diretamente, mas Cari imagina que tivesse algo a ver com os Ghierdanas também. Ou você serve ao dragão, ou morre. *Não há escapatória. Apenas graus de sofrimento.* Ren descreve uma pequena ilha de tranquilidade, uma bolha de normalidade ferozmente defendida numa terra moribunda. Ele fala sobre ensinar Ama a ler, sobre amigos com quem podem ficar em Paravos quando finalmente partirem de Ilbarin, sobre sua ideia de afastar os Bythos de vagarem na horta nos fundos da casa deles.

Suas próprias feridas infligidas pelo dragão começam a doer. Seus ombros, especialmente, quando ela se debruça sobre o corpo de Adro. Em algum ponto da noite ele começa a tremer, o corpo inteiro estremecendo convulsivamente. Eles empilham seus cobertores finos em cima de Adro depois que o calor se dissipa do ar.

Em algum momento perto do amanhecer, Ren se senta ao lado de Cari.

— Eu quero te dizer uma coisa — diz ele, sem olhar para ela. — Adro me pediu para ficar calado, mas lhe devo honestidade. Naquela noite, quando Adro visitou o capitão Hawse e jantou com você... Ele me disse para onde ele estava indo e quem ele ia ver. Eu disse aos Ghierdanas que você estava no naufrágio do *Rose*. Foi assim que acharam você.

— E-eu pensei que tinha sido Martaine...

— Não. Fui eu. Eles estavam oferecendo passagem para fora de Ilbarin. — Ren ajusta o cobertor de Adro. — Adro não sabia, ficou furioso quando contei.

E, embora eu ache que isso não significa nada, eu sinto muito. Não lhe desejo mal algum, Cari. Não há espaço para essas coisas, agora. — Um sorriso ténue. — E é sempre mais fácil lidar com coisas abstratas, não é? Na corte do prefeito, um dos meus deveres era supervisionar a papelada quanto às execuções. Sempre tínhamos que extirpar todos os nomes: era sempre Prisioneiro Número tal e tal.

— Está tudo bem — murmura Cari.

Antigamente, ela teria sido tomada de uma fúria justa e maravilhosa com aquela confissão. Ela teria dado um pulo, gritado um *vá se foder* para Ren e ido embora. Ou talvez o esfaqueado. Tramado vingança ou, quem sabe, apenas fugido. Mais uma cidade riscada da lista. Embarcada, para nunca mais voltar.

Estranhamente, porém, ela sente que está realmente tudo bem. O autossacrifício nunca foi da natureza de Cari: toda a sua vida, talvez desde a partir do momento em que ela fora concebida na porra do laboratório-barra-Santuário do culto de Ferro Negro de Jermas Thay, ela teve que lutar para ter um eu, para ser algo mais que uma ferramenta dos deuses. De alguma forma, o fato de que tudo deu errado para Ren também torna mais fácil perdoar. O azar de Ilbarin se estende a ele também.

Além disso, mais tarde naquela noite, quando Cari invadiu sua pequena e cuidadosamente montada fortaleza de normalidade com um Rastejante a tiracolo e um plano louco, ele não disse não. Essa vontade de se arriscar conta muito para Cari.

Ela puxa o cobertor, dá uma olhada no ferimento de Adro. Está feio. Bem feio.

Mastro, o que eu faço?, pensa ela, mas não há resposta. Dois amigos moribundos para salvar, mas um está bem ali.

— Volto já — mente ela.

Cari caminha pelas ruas do acampamento, passando por cima de corpos — adormecidos ou mortos, é difícil dizer — até que encontra um posto de guarda.

— Ei!

Está muito escuro para ela distinguir as feições do homem. Contra o céu rosado, ele não passa de um contorno escuro olhando de volta para ela.

— Encontre o Dentista. Diga a ele que estou pronta para cooperar.

CAPÍTULO VINTE E UM

Há um copo de arax esperando por Baston na rua Lanterna. Ele gostaria que fosse outra coisa — o licor defumado ecoa o ar enevoadado do Pátio do Nevoeiro em vez de tirar esse gosto da boca —, mas ele ainda levanta o copo quando Rasce brinda seu sucesso. Há um terceiro copo na mesa. Para Karla, talvez. Ou para Mastro.

E ao lado do copo está a caixa de rapé de cinzas de Rasce, para a unção de novos Eshdanas. Sua presença perturba Baston. Ela o faz lembrar do verme no pequeno caixão de ouro de Heinreil.

— Um ataque ousado — diz Rasce — bem no coração do inimigo!

— Tudo isso por nada, a menos que você possa encontrar o túnel. Já foi procurar?

Rasce balança a cabeça.

— Vou esperar até o anoitecer. Vai ser mais fácil para Mastro, embora eu não saiba por quê.

— Como é isso? As visões, quero dizer.

— Perigosas, a seu modo. Como caminhar ao longo de um parapeito. — Rasce se senta, gira seu arax no copo. — Não, melhor. Sente-se e eu vou lhe dizer como é. Às vezes, no verão, o tio-avô brincava com as crianças da ilha.

— O dragão... brincava com as crianças.

Rasce assente com entusiasmo.

— Era maravilhoso. Nós todos escalávamos as suas costas e escorregávamos cauda abaixo. Brincávamos de esconde-esconde nas dobras de suas asas. Ele nos jogava no ar e nos pegava, ou explodia anéis de fumaça do tamanho de rodas de carroça para pularmos. Ele também nos sussurrava segredos: coisas que não deveríamos saber. Quem havia ganhado ou perdido seu favor. Quem era forte, quem era fraco. Maravilhoso era ser criança e saber que um dragão cuidava de você. Assim são as visões, meu amigo. Algo grande e glorioso cuida de mim e me sussurra segredos.

— É estranho ouvir você falar de Mastro Idgeson dessa forma — diz Baston. Parece maravilhoso, na verdade. A Irmandade, abençoada e purificada, vigiada pelo filho de Idge. — Na minha cabeça, ele ainda vive lá na rua do Grou, no Arroio.

— Como ele era em vida?

Baston dá de ombros.

— Filho de seu pai. Um homem bom. E teria sido um grande homem, acho, se tivesse sobrevivido. — Ele engole o arax. — Nós nos afastamos, e eu me arrependo disso.

— E Carillon Thay?

— Eu mal a conhecia. Mastro e eu... quando ele pegou a Praga de Pedra, tivemos que ficar longe dele, sabe? A coisa é contagiosa, então eu só a vi algumas vezes. Uma ou duas vezes no clube e nas ruas. Cara azeda. Arredia. — Baston vasculha suas memórias, procurando por algum sinal precoce que tenha deixado passar. Aquela punguista arisca se tornou a temível Santa das Facas, poderosa o suficiente para manter os Ghierdanas afastados. — Você disse que as visões podem ser perigosas.

— Ah, sim. Um dia, o tio-avô estava brincando com minha prima... prima... ah, qual era o nome dela? A filha de Tero? Ele a jogava no ar com os dentes e a pegava novamente. Como nós rimos: e então o tio-avô a arremessou e a devorou em vez de pegá-la. Assim! — A mão de Rasce imita o fechamento da mandíbula.

— Deuses inferiores!

O estômago de Baston se revira. Ele não achava que era ainda capaz de sentir repulsa, depois de todas as coisas que fez.

— Ah, ela mereceu — diz Rasce em meio a uma gargalhada e dando um último gole da bebida. — Tero havia falhado com o tio-avô e por isso tinha que expiar. Todos nós pertencemos ao dragão, meu amigo, e ele recompensa ou castiga como achar melhor. Mas você não tem com o que se preocupar: você se saiu bem, Baston. — Ele empurra a caixa de rapé pela mesa. — Eu preciso de um braço direito forte. Pegue as cinzas e eu posso mandar Vyr de volta para casa.

Você pode ficar no lugar dele.

Baston balanceia a cabeça.

— Já dei minha palavra. Isso vai tem que servir pra você.

Rasce franze a testa, e a sala parece escurecer por um momento, a luz nas paredes de pedra se esvaindo.

— Por enquanto.

— Me mostre.

Rasce quase não precisa dizer as palavras agora. A cada dia que passa, ele se torna mais hábil em invocar os milagres de Mastro. As visões estão ficando mais táteis também, Rasce vem compartilhando mais das estranhas percepções que Mastro tem da cidade. Ele consegue sentir sua mente se movendo pelas ruas, sentir as pessoas da Cidade Refeita como coisas macias, quentes e frágeis em meio à pedra. Seu próprio corpo, deitado no sofá do andar de cima da rua Lanterna: ele o vê de fora, o vê de todos os ângulos, um olho em cada parede da casa, e contempla também toda a casa, toda a rua, o olho de sua mente se fragmenta e se reformula para abranger essa nova forma de ver. Rasce envia seus pensamentos pelas ruas, saltando invisível de pináculo em pináculo, depois para o céu como um dragão para espionar as outras famílias ghierdanas. Ele vislumbra o major Estavo curvado sobre uma mesa cheia de mapas. Vislumbra a rua dos Santos acima, perto do Mercado Fantasma, e os deuses adormecidos nesses templos o sentem também, uma presença profana procurando ouro escondido em seus altares.

Ele vê os dragões Thyrus e Carancio em uma conversa particular, suas asas formam uma tenda de couro preto, bloqueando todos os bisbilhoteiros: mas ele também está lá, ouvindo a partir da pedra. Ouve os dragões resmungando sobre a guerra. O colapso de Ishmere jogou a parte sul do continente no caos. Lyrix compete com Ulbishe e Khenth e com deuses selvagens do interior além da floresta. Sem a base em Guerdon comprada pelo Armistício, as forças de Lyrix nunca poderiam esperar competir contra as divindades do continente. Lyrix precisa da Cidade Refeita como um depósito de suprimentos, um porto seguro e um ninho para dragões, que são muito mais vulneráveis no chão do que no ar. Graças ao Armistício em Guerdon, há chances de Lyrix expandir grandemente sua influência para o interior. Há guerra no sul, com forças lyrixianas subindo o rio até Asegata. Rasce lutou naquelas batalhas com o tio-avô, mas nunca prestou muita atenção ao *porquê*. Agora, ele se ouve atentamente.

Não. *Rasce* não está ouvindo atentamente. É Mastro. A distinção entre os dois

fica difusa; Rasce tem que examinar os próprios pensamentos e impulsos para ver de perto quais são apenas seus e quais brotam da pedra da cidade ao seu redor. Às vezes, as visões são coisas que Mastro quer que ele veja, mostrando a ele pessoas necessitadas, pessoas que ele pode ajudar. A Irmandade cuidou de suas ruas, e todas essas ruas são de Mastro.

— Chega! — grita Rasce. — Temos trabalho a fazer, amigo. Baston fez a parte dele, agora você deve fazer a sua. Eu quero ver os segredos dentro da fortaleza de Mandel.

Não sou um demônio conjurado para conceder desejos. Eu quero uma coisa em troca.

— O que você deseja? Mais moedas para ofertar aos mendigos?

Eu quero falar com o Ratazana. Preciso que você fale por mim. Ele não pode ouvir meus pensamentos como você e Cari.

— O lorde Ratazana de Guerdon. Ele era seu amigo, verdade. Karla me disse isso. Ele era um carniçal comum, e você, um ladrão comum. Agora ambos estão muito alterados. — Rasce descobre que não consegue mais deitar no sofá; está nervoso demais para ficar parado. Ele anda pela sala, sente a sensação de seus passos no chão de pedra através de Mastro.

— O Ratazana virá se você chamá-lo?

Ele ainda é meu amigo.

— E ele é o chefe dos carniçais, aliado à guarda da cidade. Devo andar com cuidado, amigo. Mostre os segredos de Mandel e farei o que você pede. Agora, chega de hesitação. Estenda.

Vou tentar.

A alma de Mastro é gigantesca, inchada além do reconhecimento mortal pelo milagre do seu renascimento. Sua mente abrange e habita a Cidade Refeita. Agora, Rasce exige que sua mente consciente — talvez a maior parte do que resta da memória de Mastro — se equilibre em cinco pedrinhas, cinco cacos cortados da pedra viva. É um ato de equilíbrismo, uma corda bamba psíquica, como cruzar um abismo onde você só pode se agarrar a uma borda estreita com as unhas de uma das mãos.

Mastro tenta. A primeira tentativa é um fracasso desanimador; sua alma cai de bunda, catando cavaco nos becos da memória, sua consciência se estilhaça como um vaso caído. Ele se lembra de entrar com passinhos vacilantes no estúdio cheio de papéis de Idge aos quatro anos, interrompendo o trabalho do pai. Idge gentilmente, mas com firmeza, colocando-o para fora, fechando a porta, escolhendo o trabalho em vez da criança. Sem saber que só teriam mais alguns anos juntos.

Ele se lembra de atravessar aquela rua lateral perto da Casa da Lei, sabendo que havia Homens de Sebo virando a esquina, confiando em Ratazana e Cari para destrancar a porta e deixá-lo entrar antes que as velas o pegassem.

Rasce o traz de volta, manda-o embora novamente.

A segunda tentativa é melhor. Os pássaros alçam voo, correndo freneticamente para o norte ao longo da rua da Misericórdia, e por um momento os bandos se assemelham a uma figura humanoide, um gigante subindo dos telhados. A ponte suspensa do viaduto balança e range, embora o dia esteja sem vento. Tanto em Morro Santo quanto no Bairro Universitário, os olhos atentos dos santos e os instrumentos sutis dos alquimistas discernem uma onda invisível quebrando pela cidade. Os carniçais a farejam também, nos poços escuros abaixo do Morro do Cemitério, onde o Ratazana de Guerdon se senta num pedestal hexagonal e sonha com tempos ancestrais. Eles gritam e silvam, todos menos um alheios ao significado desse presságio.

Mas ele cai de novo. A onda de sua mente quebra muito aquém do distante Pátio do Nevoeiro, desperdiçando a força de sua vontade em meio ao becos e cortiços das Cinco Facas.

É longe demais.

— Reúna suas forças! Tente novamente!

Toda vez que tento, eu diminuo, diz Mastro, seu pensamento marcado pela exaustão e, por baixo disso, desespero. Um horror invertido: um dia, ele teve medo de que seu corpo se transformasse em pedra, mas sua mente permanecesse saudável e íntegra, presa numa tumba viva. Agora, sua preocupação é de que sua alma seja desgastada até virar um nada, gastar tudo o que ele é em milagres fracassados, ser reduzido a nada além de uma estrutura oca, um cadáver grotescamente fossilizado e inchado. Uma imagem horrível pisca em sua mente: Carillon de volta a Guerdon tarde demais, depois de ele ter partido. Ele a imagina andando pelas ruas da Cidade Refeita e encontrando-as vazias. Mastro abandonaria esse pensamento se pudesse, mas ele o assombra, agarrando-se à sua mente. No olho de sua consciência, ele observa Cari vagando perdida por passagens escuras, solitária e desesperada.

— Você diz que está fraco — Rasce sussurra para a parede. — Como podemos tornar você forte de novo?

Minha — não, esta força, Mastro responde, *foi roubada. É o poder acumulado dos Deuses de Ferro Negro, através de seu reinado de terror. Trezentos anos atrás, eles governaram esta cidade. Forçaram todos a venerá-los e realizaram sacrifícios em massa através de seus Desfiadores.*

A herança perversa de Cari, e ela deu tudo a ele.

— Você quer que eu o venere? — zomba Rasce. — Que cante hinos glorificando seu nome?

Não sou um deus, diz Mastro, cansado. *Eu não quero adoração.*

— Falo de necessidade. Se isso fortalecer você...

Eu não acho que fortaleceria. Mastro dá o equivalente psíquico de um estremecimento, que se manifesta na Cidade Refeita como um momento de sossego. Por um instante, toda conversa chega a uma pausa natural, o vento que vem do porto para, silenciando o tremular das bandeiras e estandartes. Até as aves marinhas cessam seus gritos. *Durante a invasão, o povo da cidade rezou para mim — para Cari — por ajuda. Eu os protegi, mas teria feito isso mesmo sem suas preces. Eu podia ouvi-los, mas eram apenas palavras.*

E então passos. *Karla está chegando. Algo está errado.*

Rasce desce as escadas e está esperando na porta antes de Karla chegar até a rua Lanterna.

— É Vyr — diz Karla sem fôlego. — Ele foi atacado. A Pousada Verde.

— Me mostre — ele exige do Mastro.

A visão de Rasce embaça, duplica, e é como se ele estivesse de pé no topo de uma das torres altas da Cidade Refeita, olhando para a pousada à distância. Fica perto da Praça da Ventura, na rua da Misericórdia: não tão longe, a voos de dragão, da fronteira. Ele não consegue enxergar dentro da pousada, mas consegue espiar pelas janelas de todos os ângulos. Ali, no piso de um dos andares superiores, distingue o que deve ser Vyr, deitado no chão. O quarto está em desordem, papéis espalhados pelo chão... e então uma forma escura se move pela janela.

Alguém ainda está lá dentro.

— Vamos — diz Rasce.

Baston, sombra leal, aparece ao seu lado.

— Eu vou. Está com cheiro de armadilha. Como foi com aquele castiçal.

— Este é um ataque aos Ghierdanas! Ao sangue do dragão! *Eu* tenho que ir.
— Rasce sai correndo pela porta.

Baston Protesta:

— O lugar pode estar apinhado com a guarda da cidade! Ou...

— Não está. Eu consigo ver. — Rasce caminha pela rua Lanterna, botas de aço soando um chamado às armas. Eshdanas se reúnem em seu rastro. — Baston, vá contar aos outros dragões. Um ataque a um é um ataque a todos.

Baston hesita. Ele agarra Karla pelos ombros, gira-a ao redor para poder olhar nos olhos dela. Por um momento, ele parece estar prestes a falar, mas então apenas rosna e a empurra. Karla o tranquiliza.

— Eu fico com Rasce. Vá, vá.

Baston desaparece em uma rua lateral. Distraído, Mastro o vê correr pelas escadas e becos sinuosos da Cidade Refeita, para o dracódromo na face sul da cidade.

Karla toma o lugar do irmão ao lado dele.

— Quem soou o alarme? — pergunta ele.

— Não é a primeira vez que Vyr vai àquela pousada. Uma amiga minha estava vigiando, apenas no caso de alguma coisa acontecer. Ela veio correndo para mim, disse que ouviu uma briga dentro do quarto de Vyr.

Algo está muito errado. Mastro sente isso nas ruas, nas correntes divinas invisíveis que giram em torno de Morro Santo, em torno da ZOI. Os deuses estão à solta esta noite.

CAPÍTULO VINTE E DOIS

Artolo ferve ao ver Carillon Thay. Aperta seus dedos fantasmas, imaginando que estão se fechando ao redor da garganta dela. A cadela está ali sentada, tremendo, vestida apenas com uma camisola cinza, mas ainda é perigosa. Será que eles não veem o quanto ela é perigosa? Ela quase destruiu a refinaria na véspera. E se tivesse sabotado o atador e destruído a capacidade de processar yliastro? É isso o que Thay faz: ela estraga as coisas. Uma bomba ambulante.

O laboratório de Vorz é muito apertado para o tio-avô entrar. O teto range sob o peso do dragão quando ele estica a cabeça para baixo a fim de espiar pelas janelinhas. Carillon está sentada numa cadeira de metal no meio da sala. A bruxa está de sentinela na porta. E Vorz desliza pelo aposento como se fosse o Escolhido do Dragão, embora seu nariz seja uma maçaroca de ataduras.

— Agora, vamos começar. Um exame físico primeiro.

— Quero Adro curado antes de prosseguirmos — exige Thay, cruzando os braços e olhando para o dragão. Insolente, arrogante. Como ela se atreve a fazer exigências ao tio-avô!

O dragão bufa, embaçando a janela de vidro com sua respiração.

— Se isso nos poupar de mais constrangimento, muito bem. — O tio-avô sorri. — Você tem a palavra do dragão de que ele será poupado. Artolo, cuide disso.

Vorz olha para a bruxa, que segue sua deixa e imobiliza Cari num feitiço. Ela

congela, cada músculo travado no lugar por laços arcanos. Seria tão fácil atravessar a sala e matá-la. Seria mais satisfatório ou menos se ela não pudesse lutar ou gritar?

O Dentista faz jus ao nome. Sua primeira ação é abrir a boca de Cari e examinar seus dentes. Com as mãos enluvadas, ele sonda debaixo de suas unhas. Examina as cicatrizes em seu rosto, uma velha cicatriz em seu ombro. Estuda a pele entre os seios com a luneta.

O tio-avô está inquieto.

— E então? Podemos utilizá-la ou não?

— Paciência — responde Vorz.

— Quando nosso negócio estiver concluído, você poderá brincar o quanto quiser.

— Isto — diz o Dentista — não é brincadeira.

Ele se inclina para jogar uma luz nos olhos de Cari. Mantidos abertos pelo feitiço da bruxa, não conseguem nem piscar, e eles estão avermelhados nas bordas. Lágrimas escorrem por suas bochechas, tingidas de roxo pela luz arcana que cintila ao redor da bruxa enquanto ela mantém o feitiço.

Um dos instrumentos de Vorz emite um som de campainha. A caixa de metal com a qual ele chegou.

— Solte-a — ordena ele. Tanto Cari quanto a bruxa relaxam. Cari olha para uma bandeja de bisturis. *Vá em frente*, Artolo pede silenciosamente a ela. Aí ele teria que matá-la. Esmagá-la. Cortar-lhe os dedos, um por um.

Vorz olha irritado.

— Por favor, faça menos barulho ao respirar.

Um bafo de furacão, divertido, do telhado.

— Ande logo, Vorz.

O Dentista abre a caixa de metal. Em seu interior, Artolo vislumbra um teclado ligado a um tubo brilhante envolto em fio de prata. A máquina soa novamente, e o Dentista abre seus dedos longos sobre as teclas como um músico. Ele aperta um botão, e a máquina zumbe, um ruído dissonante como uma chave sendo arrastada sobre cordas de piano.

— É Ulbishe? — pergunta o tio-avô.

A máquina está se comunicando com alguém em Ulbishe, do outro lado do oceano? Em Guerdon, eles têm etérgrafos, mas essas máquinas são conectadas por cabos de prata. É uma coisa nova. Artolo está começando a desprezar coisas novas. Dê-lhe um navio, dê-lhe um voo nas costas de dragão e um gordo comerciante para roubar. Um navio com velas também, velas que queimam e mastros que quebram. Não um desses navios gigantes, com casco de ferro

fedorento, movidos a alquimia. Dê-lhe sua juventude de volta, devolva-lhe as mãos.

Faça-o Escolhido novamente.

Carillon tirou tudo isso dele. Ela está a menos de dez metros de distância.

Mate-a. Mate-a. Mate-a.

— Não — diz Vorz. — Guerdon.

— Ah. O que meu sobrinho relata? — pergunta o dragão.

Ele se refere àquele pirralho arrogante Rasce ou ao filho de Artolo, Vyr? Artolo não fala com Vyr desde que foi exilado em Ilbarin. Sua única comunicação com o menino é através de Lorenza. Artolo não chega a culpar o filho — agradar o tio-avô é mais importante do que qualquer outro relacionamento. Artolo desagradou o dragão, então é justo e é apropriado que Vyr o abandone. Mas a traição ainda o incomoda. Artolo sacrificou os dedos para garantir que Vyr continuasse de pé aos olhos do tio-avô: o menino deveria estar agradecido!

— Um momento, por favor — diz Vorz.

Ele datilografa uma mensagem no teclado. Aperta um botão, e a máquina muda para um ruído ligeiramente diferente, mas igualmente desagradável. Vorz datilografa novamente, dedos voando sobre as teclas. O vapor sobe da bobina de metal e o líquido do tubo borbulha. Terminado o trabalho, ele desliga a máquina e fecha a caixa.

Vorz tira o crânio dourado da prateleira. Carillon derrubou tudo daquele armário em sua tentativa de fuga no dia anterior, quebrou todos os frascos, mas esta manhã não há um item fora do lugar, nem mesmo um caco de vidro brilhando no chão.

Vorz coloca o crânio nas mãos de Carillon, então recua para uma distância segura. A energia etérica crepita por um instante, deixando pós-imagens quando Artolo pisca, fazendo seus dedos fantasmagóricos formigarem. Cari olha para as órbitas oculares do crânio e estremece.

E é isso.

Não há demônios conjurados, nenhuma explosão mágica. Nenhum deus louco aparece no laboratório, o crânio não ganha vida nem começa a vomitar profecias. Todos os outros na sala — Vorz, a bruxa, o dragão, até Cari — parecem perceber que algo significativo aconteceu, mas é tudo opaco para Artolo. Isso aumenta suas frustrações; ele não deseja saber mais nada sobre os absurdos místicos deles, e sua filosofia sempre foi: feitiçaria não passa de pantomima portentosa ou loucura autodestrutiva. Mas Artolo está em desvantagem ali, na frente do tio-avô.

— Você terminou com ela? — Artolo exige saber.

O Dentista o ignora.

— Há contaminação espiritual mínima — diz ele, seja lá o que diabos for isso. — Ela permanece principalmente congruente com a entidade Guerdon. E temos sorte na circunstância de sua concepção também. Se ela não fosse filha de um sem forma, a tintura exigiria muito mais desnaturalização. Do jeito que está, posso prosseguir para o próximo estágio imediatamente.

De sua bolsa preta, ele tira uma seringa de metal. Extrai várias ampolas de sangue de Cari. Pulsos, tornozelos, peito, mesmo de entre os olhos dela. Cada amostra é esguichada numa jarra de vidro cuidadosamente rotulada, e em seguida enfiada dentro de sua bolsa preta. Cari estremece cada vez que a agulha perfura sua pele, mas não luta. Ela só morde o lábio e resiste. Artolo observa seu movimento de garganta, imagina-a engolindo todas as suas réplicas e insultos inteligentes. Imagina seus dedos fantasmas a estrangulando.

— O que você tem para mim, Vorz? — pergunta o dragão.

— Ainda não — responde Vorz, distraído. Cari engasga e estremece quando ele puxa dois dentes de sua boca e recolhe a saliva ensanguentada de seus lábios em um frasco.

Vorz segura o último frasco contra a luz. Ele bate com um dedo enluvado, e por um instante Artolo parece ver formas mais escuras congelando e depois se desenrolando ali dentro.

— Um catalisador, eu acho. Um acelerador. — Suas mãos tremem.

— Suba. Você também, Artolo — ordena o dragão.

Vorz fecha sua bolsa preta e a carrega consigo ao cruzar a estrutura e subir as frágeis escadas de metal até o telhado.

— Vigie ela — rosna Artolo.

A bruxa acena com a cabeça e se vira para encarar Thay, flagrando-a no ato de pegar a bandeja de bisturis.

— O que foi? — diz Cari, puxando a mão de volta.

Artolo rosna e segue Vorz até o telhado.

O tio-avô está esperando ali, sentado sobre as patas traseiras. Todo o telhado da refinaria flexiona quando ele desloca seu peso. Abaixo, o atanor está na temperatura máxima, e espessas nuvens de névoa branca passam velozes sobre o telhado, fazendo os olhos de Artolo arderem.

— Vorz.

O dragão estende uma asa, dobra-a para envolver o Dentista, então enfia a cabeça embaixo. Uma conferência privada. Artolo espera, suportando mais um desprezo. O tio-avô pode consultar seu conselheiro, é claro, mas o Dentista é apenas Eshdana. Artolo é Ghierdana. Ele não fez o suficiente para ganhar a

redenção? Quão mais ele deve sacrificar para que o tio-avô volte a favorecê-lo?

Ele vagueia pelo telhado de zinco, o metal rangendo sob suas botas. O que Vorz estava falando, com sua caixa preta e mensagens secretas? Mais uma vez, Artolo fica do lado de fora, exilado naquela Rocha maldita, banido dos conselhos familiares. Seu coração bate forte; seu sangue troveja furiosamente em suas veias, grosso e quente de raiva. Ele pode senti-lo coagular em seu cérebro, as bordas de sua visão ficarem vermelhas.

Ele precisa matar novamente.

Ele pode *sentir* o cheiro de Thay lá embaixo. Alguns passos, e ele estaria em cima dela. Essas lâminas estão logo *ali*, no olho de sua mente. Suas próprias feridas doem com a dor lembrada. Deuses, ele não merece vingança?

— Artolo! — ruje o dragão.

Artolo se afasta lentamente das escadas. Vira-se para encarar o tio-avô. Há uma expressão no rosto do dragão que ele nunca viu antes: uma combinação de perplexidade e raiva.

— Não estou acostumado — diz o tio-avô devagar — a me repetir.

Artolo se ajoelha apressadamente.

— Me perdoe.

Será que ele havia se perdido tão completamente em seus próprios pensamentos que deixou de ouvir o comando do dragão? Culpa de Thay, claro. É tudo culpa de Thay.

— Houve algum benefício em sua obsessão. Podemos usar a garota Thay para apressar nossos planos em Guerdon.

Artolo se encolhe.

— Você vai levá-la embora?

O dragão ri.

— Muito pelo contrário. Segure-a aqui. Ela não deve retornar a Guerdon.

— Tio-avô, não há maneira mais segura de manter um prisioneiro do que em uma sepultura.

O dragão ri.

— Você tem esse direito, sobrinho. Cumpra a sua vingança e saiba disto: você falhou comigo em Guerdon, mas você expiou aqui. Você não será meu Escolhido novamente... mas sua descendência será favorecida.

Uma alegria feroz arde em sua alma, mais quente que o fogo do dragão.

— Eu devo lembrar a Thay que ninguém irrita os Ghierdanas — promete Artolo. Ele se levanta, faz uma reverência e corre de volta para as escadas. Seus dedos fantasmas flexionam. Ele não vai usar a faca. A faca de dente de dragão é o símbolo do dragão. Não, não, ele vai estrangulá-la. Ele vai quebrá-la. Ele vai...

A explosão no andar de baixo quase o derruba do telhado.

*

Artolo tropeça escada abaixo, com os ouvidos zumbindo. O laboratório de Vorz está em chamas. Elas saltam em cores — roxas, verdes e azuis — das prateleiras de materiais alquímicos flamejantes. Há um buraco enorme numa parede onde a janela que dava para o mar costumava ficar: e nem sinal de Carillon Thay.

A bruxa está caída a um canto, sua armadura chamuscada pela explosão. Artolo corre até ela, mas ela levanta a mão e, sem dizer nada, aos trancos, aponta para o capacete, indicando que algum mecanismo foi danificado.

— Onde ela está? — ruge Artolo.

A bruxa se levanta meio desequilibrada, instável, e aponta para a costa abaixo, a poucos passos da refinaria. Há uma lancha a motor coberta lá embaixo, um dos esquifes menores usados para patrulhar as ruínas: e, diante dos olhos de Artolo, ela dá a partida. Move-se aos solavancos, como se o piloto não estivesse familiarizado com os controles.

— Contenha os incêndios! — Vorz grita do alto da escada, sem nenhuma disposição de deixar a relativa segurança do telhado e entrar no inferno cada vez mais quente que um dia foi seu laboratório.

Foda-se!

Thay não vai escapar dele novamente! Artolo sobe pela janela em ruínas, escala e desliza pela parede externa da refinaria, agarrando-se a tubos e respiradouros até cair pesadamente no terreno lamacento ao pé do muro. O barco já está se movendo, seu motor de súbito rugindo ao se afastar. Ele desce em direção à água. Thay o está *provocando*, esperando até que ele esteja quase ao seu alcance para pular fora. O piloto do barco encontra o acelerador e aumenta a velocidade, a pequena lancha dispara como um foguete imprudente sobre as ondas, correndo para o sul pelas ruas inundadas da Cidade de Ilbarin.

Asas enormes cobrem o céu quando o tio-avô desce do telhado da refinaria para pousar na arrebentação. Ele abaixa o pescoço para Artolo subir, o que Artolo faz alegremente, seu rosto se partindo num sorriso louco e incrédulo. Ele é Escolhido novamente, exaltado novamente, está voando novamente! Ah, o trovão das asas! A corrente de ar! O salto emocionante quando o dragão leva para o alto, a glória cambaleante da curva descendente, a força dos músculos de aço do tio-avô entre suas coxas. Os dedos fantasmas de Artolo não podem agarrar as escamas sulcadas do pescoço do dragão — a magia dos feitiços da bruxa empalidece em comparação com a vitalidade divina do dragão —, mas ele não precisa. Suas botas

de gancho encontram as escamas de encaixe instantaneamente, deixando as mãos livres para empunhar uma arma ou luneta.

Cada golpe das asas do tio-avô eleva seu coração. Uma batida de asa, e ele esquece seu fracasso em Guerdon. Artolo não conseguia encontrar as palavras para ganhar o perdão do dragão, mas o que são palavras comparadas ao êxtase repentino do voo, a sensação, o desafio: dragão e cavaleiro, desafiando o céu acima e a terra abaixo, caçando, devorando, queimando a bel-prazer.

Mais uma batida das asas, e ele esquece suas mãos mutiladas, toda a sua mente em chamas com a alegria de voar.

O dragão gira no ar acima do barco, e Artolo salta para baixo, pousando como um gato no convés de popa. Ele deveria ter uma espada em mãos, deveria ter o Anel de Samara em seu dedo, mas mesmo assim se sente vivo como não se sentia havia anos. Ah, invadir navios mercantes haithianos novamente!

Ele avança, ansioso para encontrar Thay. São só ela e ele naquele barquinho. Sua vingança está finalmente próxima! Artolo arranca o toldo, um presságio à violência que cometerá com Carillon Thay quando a encontrar.

Mas ela não está ali.

O barco está vazio.

Os controles se movem por conta própria. Estão delineados por tênues rendilhados de luz púrpura, as energias remanescentes de um feitiço.

Vagamente, sentindo como se estivesse operando o próprio corpo a distância, Artolo assume o timão. Ele reduz a velocidade do motor barulhento, vira o barco em um amplo arco. O dragão circula no alto uma vez, depois voa em direção à costa. Artolo vai atrás.

O fogo na refinaria segue ardendo, mas ainda restrito ao nível superior. Os funcionários arrastam apressadamente os cochos com yliastro não refinado para que a fumaça não contamine a salmoura. Outros trabalhadores conduzem carrinhos cheios de barris na estrada para Ushket, caso o fogo se espalhe. A fumaça preta se mistura com o vapor branco do atanor. Ele imagina Vorz deslizando pelo chão da refinaria, o reino bem-ordenado de medidores calibrados e titulações do Dentista lançado à desordem. Um gostinho do caos e da ruína que Thay provoca.

A tripulação da refinaria pede sua ajuda. Artolo ignora a comoção.

Ele abandona o barco perto da costa e pisa na arrebentação. Suas botas de aço afundam na lama enquanto ele sobe a última inclinação. A bruxa está esperando por ele na sombra da refinaria. Imóvel, como se estivesse paralisada de medo.

— Você fez isso — Artolo rosna... e então ele vê. A quietude da armadura. As seringas não chamam, os tubos não borbulham nem latejam.

Ele empurra a armadura pelo peito, e ela cai, desmoronando e quebrando ao cair na lama. Uma névoa de luz púrpura se dissipa quando o feitiço de animação se quebra. Partes do traje vão rolando encosta abaixo para serem engolidas pelo mar.

Outras partes pousam a seus pés, metal batendo contra metal como um sino distante.

Artolo cai de joelhos, vasculhando a armadura vazia com seus dedos fantasmagóricos desvanecidos. Tentando ler seu futuro nas entranhas de borracha, nas seringas espalhadas como runas sobre a areia.

CAPÍTULO VINTE E TRÊS

A cidade enfrenta a fúria de Rasce enquanto ele desce a colina. Sua passagem se torna um furacão, seixos e poeira voando ao seu redor, como se um dragão invisível voasse acima dele. Multidões se abrem para deixar sua hoste passar, e os sinos da igreja soam em alarme. Uma multidão se forma ao redor dele: Eshdanas marcados com cinzas, aparentados dos Ghierdanas, ladrões da Irmandade e até pessoas comuns da Cidade Refeita, que empunham espadas e porretes e o seguem sem saber por quê.

Quando ele chega à fronteira, os soldados da guarda da cidade de Guerdon estacionados ali tentam barrar seu caminho, mas há uma contorção invisível do chão, e todos tombam quando ele passa. Guerdon estremece, atingida por um terremoto. O vidro quebrado de cem janelas estilhaçadas range sob as botas de aço de Rasce. Ele desce marchando o caminho do Mercado Marinho, a rua da Misericórdia, a via se esvazia à medida que as multidões fogem de sua turba de ladrões.

— Protejam a pousada — ordena ele.

Com o olho de sua mente, ele vê o edifício, vê todas as saídas. Vê sua multidão de ladrões e piratas entrar aos borbotões, quebrar a porta de vidro azul-esverdeada que dá à pousada seu nome, abrindo caminho pelas portas laterais, pelos fundos. Até escalando as paredes para entrar pelas janelas superiores.

Rasce entra pelos destroços da porta da frente. Os clientes da pousada — comerciantes ricos, especuladores, advogados, alquimistas — estão todos paralisados em seus assentos, olhando confusos enquanto o lugar de repente é

tomado por ladrões. Rasce os ignora, ignora os apitos da guarda da cidade soando nas ruas. Ele sobe as escadas, entra no quarto de Vyr.

Então, fecha a porta atrás de si, mergulhando a sala em um silêncio gelado, como se o caos do mundo lá fora tivesse sido interrompido de repente. Ele se observa pela janela. Parece mais seguro, de alguma forma, pensar em si mesmo como algo remoto. Imaginar seu corpo como uma ferramenta.

Rasce se vê indo até onde Vyr está. Seu primo está muito, muito morto. O rosto está roxo, a língua mordida e ensanguentada. Seus dedos estão em carne viva também. Um estranho aparato está preso ao redor de seu pescoço, e está claro que essa máquina o estrangulou. Com cuidado, Rasce retira a máquina com sua faca, e é só quando ela cai que ele reconhece o que é. As próteses de mãos que Vyr comissionara para seu pai Artolo, como um caranguejo de joias astuciosamente forjado em latão e aço. Pedacos de pele do pescoço de Vyr presos nas engrenagens.

Eu sinto muito. A presença de Mastro na mente de Rasce é estranha, incerta. Ele se arrasta nos limites da percepção, tentando não se intrometer. Ainda assim, é impossível que Mastro consiga evitar que alguns de seus pensamentos vazem para Rasce; quando ele olha para Vyr, vê, de certos ângulos, o rosto do pai de Mastro, Idge. O rosto dos estrangulados tem uma característica morbidamente comum. Eles enforcaram Idge lentamente, como um aviso à Irmandade, e seu rosto tinha o mesmo tom. A mesma fome desesperada de ar, o pânico reduzindo as feições a algo animalesco, primitivo e assustado.

— Eu nem gostava do garoto — diz Rasce baixinho. Gentilmente, ele levanta o corpo de Vyr do chão, deita-o na cama. Cobre o rosto contorcido com um lençol. — Mas ele era da família. Ele pertencia ao tio-avô. Este insulto não pode ficar impune.

O que Vyr estava fazendo naquela sala ao ser atacado? Não estava dormindo. Não havia sinal da presença de uma mulher. Rasce encontra uma caixa pesada de madeira escura, forrada com veludo, que devia ter contido a mão mecânica. Dentro, uma carta da loja da marginal Cintilante, um certificado de autenticidade, pesado com os selos de cera de vários artesãos que trabalharam na prótese. O design de olho e frasco dos alquimistas repetido em cada selo.

Incluindo o último: um severo e majestoso M maiúsculo, uma fortaleza ladeada por duas torres. O “&co” quase uma reflexão tardia. Serviços de encantamento etéricos. Rasce imagina seu primo abrindo a caixa e as mãos ganhando vida, correndo em sua direção, estrangulando-o. Assassinas de um alquimista. Ele imagina isso tão claramente quanto qualquer uma das visões de Mastro, vê as mãos estrangularem Vyr até matá-lo.

Este insulto não pode ficar impune.

Problemas, avisa Mastro, e, momentos depois, Karla martela a porta.

— Chefe! A guarda da cidade! Um monte deles!

Rasce ignora os dois. Ele se deixa levar de seu corpo novamente, compartilha a perspectiva de Mastro. Vê as manchinhas se movendo nas ruas, uma mancha de guarda da cidade de manto azul cercando a pousada. Um borriço ínfimo de vermelho, uma baforada de fumaça quando algum ladrão entra em pânico e dispara uma pistola, mas a linha da guarda se mantém. Rasce consegue ver a casa na rua Lanterna na Cidade Refeita; consegue ver a Pousada da Porta Verde a apenas uma curta distância. E está ciente da linha subterrânea abaixo, como se fossem os ossos sob sua pele. Por que Vyr foi até ali para abrir a caixa, em vez de continuar por uma distância curta até a segurança da Cidade Refeita? Um tesouro como aquelas mãos teria sem dúvida sido enviado pelo mensageiro Ghierdana, talvez até mesmo pelo dragão, para a distante terra de Ilbarin, onde o tio Artolo serve.

Deve haver algo mais ali. Rasce ronda o quarto, ignorando os gritos do lado de fora. A mesinha de cabeceira do outro lado da cama tombou e está encostada no guarda-roupa... que foi saqueado pelo agressor, todos exceto um compartimento. Rasce tenta abrir a gaveta, mas ela não cede. Ele a puxa com todas as forças, e ainda assim não se move, embora o guarda-roupa inteiro, pesado, balance um pouco. Ele se ajoelha e examina a gaveta.

— Rasce! Você está bem? Me deixe entrar! — grita Karla do lado de fora, uma nota de pânico crescente em sua voz.

Uma carruagem está chegando, entoa Mastro, *muitos guardas e o libré do parlamento nas portas*.

— Calem a boca, vocês dois — diz Rasce com rispidez.

A gaveta não está trancada. Tem que ser magia. Um feitiço de proteção é um dos encantamentos de feitiçaria mais fáceis, mas Vyr não é feiticeiro: outra pessoa lacrou a gaveta. Outra armadilha? Ou Vyr queria manter algo protegido? Feitiços de proteção só podem ser abertos com o item simbólico certo. Sangue é a chave mais comum, mas poderia ser outra coisa... e, até onde ele sabe, o assassino de Vyr já roubou o item. Rasce saca sua lâmina de dente de dragão, pressiona a ponta na madeira como se estivesse arrombando uma fechadura. A magia na lâmina reage contra a magia da proteção, dando a ilusão de fisicalidade, e ele cuidadosamente corta os fios do feitiço até que cedam.

Lá dentro: papéis, notas manuscritas em lyrixiano. A letra de Vyr. Pelo Flagelo! Notas sobre o comércio de yliastro, sobre todos os crimes deles fora da zona de ocupação. Nomes, datas: a queima do pátio de Dredger, a briga na zona de

Haith, o Craddock's, todos os comerciantes de yliastro. Até a explosão no Arroio, na casa de Baston. O que é aquilo: um arquivo de material de chantagem de Vyr? Será que ele havia pensado em apresentar aquilo ao tio-avô quando o dragão voltasse para substituir Rasce como Escolhido? Ou, muito pior, será que Vyr *traiu* os Ghierdanas?

Misturadas a esses relatos, outras notas. Palavras que Rasce não entende, como *congruência*. Nomes que ele conhece: *Idgeson. Carillon Thay. Eladora Duttin*. Uma descrição da visita a Mandel & Companhia.

— Por que tanta demora? Me deixe entrar! — grita Karla, socando a porta com os punhos.

Essas notas não podem cair nas mãos da guarda da cidade, ou de qualquer um dos inimigos dos Ghierdanas. Há uma lareira num canto da sala, a grelha cheia de cinzas frias. Rasce enfia os papéis lá dentro, incendeia-os, agita-os enquanto queimam para que nada legível permaneça.

Na parte de trás da gaveta há uma caixa de aço, decorada com arabescos em algum metal prateado. Ele abre o fecho: lá dentro há outra máquina de algum tipo, com um conjunto de chaves com letras e um tubo de alguma gosma alquímica. Rasce tem um olho de pirata para design: ele cresceu no palácio do tio-avô nas ilhas dos Ghierdanas, que por sua vez era decorado com tesouros roubados de todo o mundo. Ele sabe dizer que aquela caixa não foi feita em Guerdon. Os ferreiros e alquimistas de Guerdon se inspiraram na estética da igreja do Guardião: suas obras são severas e imponentes, com poucos adornos desnecessários. Imagens de jaulas, lanternas, rostos solenes de santos e mártires. A máquina na caixa, em contraste, tem toques caprichosos. Os conectores onde os fios de oricalco entram são feitos para se assemelhar a flores desabrochando, e peixes prateados dançam ao longo dos circuitos.

Rasce vislumbra o próprio rosto num espelho embutido e por um instante não consegue se lembrar se ele é o homem vivo no espelho ou o morto assistindo da Cidade Refeita. Ele fecha a caixa com um baque. É uma espécie de máquina de comunicação, ele supõe. O equivalente alquímico, talvez, de seus seixos inteligentes.

Ela também deve ser destruída.

— Chefe! — grita Karla. — Temos que ir!

O pequeno fogo na grelha não está quente o suficiente para danificar a máquina. Ele pega sua própria lâmina de dente de dragão e mete na caixa, cortando-a repetidamente. O metal fino rasga. Componentes quebram como ossinhos, e o tubo de vidro se estilhaça e derrama seu fluido vital sobre o assoalho em uma corrida visceral. Ele deixa cair o cadáver da máquina no chão, enxuga as

mãos no lençol. Chuta os papéis que queimam na grelha para garantir que tudo seja apagado.

— Vyr — sussurra ele para o cadáver. — Seu sangue é meu sangue, e você deve ser vingado. Não sei o que você estava fazendo neste lugar, mas eu sei quem o assassinou.

Ele destranca a porta e Karla praticamente cai dentro do aposento.

— Deuses inferiores! — xinga ela ao ver o corpo na cama. — Nós vamos achar quem fez isso, Rasce, eu juro. Mas acho que eles fugiram. Nós bloqueamos todas as saídas. Talvez eles tenham fugido antes de chegarmos.

— Ou eles tinham alguns meios misteriosos de fuga — diz Rasce. — Algum truque dos alquimistas. — Quem sabe que feitiçarias diabólicas Mandel fabrica naquela fortaleza? Ah, para ele não haverá chance de expiação, nenhuma oferta de cinzas em troca de fidelidade. Ele vai queimar. Ninguém irrita o dragão.

— De qualquer forma, vamos rastreá-los, eu prometo.

Ninguém saiu da pousada por nenhum caminho que eu possa ver, Mastro acrescenta. Talvez os atacantes estejam na taverna abaixo: mas você não pode segurá-los. A pousada está cercada pela guarda da cidade. Ou você luta para sair, ou sai pelo convencimento. Alic Nemon está aqui.

Karla pega a carta com selo de cera da mesa e a examina. Seu rosto empalidece.

— Merda divina. Já viu isto?

— Vi. — Rasce se levanta, espana pequenas lascas de metal da calça. — Recolha os restos mortais do meu primo — ele ordena. — Nenhum carniçal ou deus terá a sua alma. — Ele pega a carta do alquimista das mãos dela e a enfia no bolso, tomando cuidado para não quebrar os selos de cera.

Pelos olhos de Mastro, ele observa Karla descer as escadas na frente de seu corpo.

Lá fora, um impasse.

A pousada se tornou um forte sitiado. Os homens de Rasce estão nas janelas, escondidos em becos, agachados atrás de caixotes e barris ou segurando mercadores gordos como escudos humanos. Alinhada ao longo da rua da Misericórdia, a guarda da cidade. Principalmente guardas de rua, armados com nada além de cassetetes ou espadas, mas um destacamento de blindados também vigia, com armas de fogo. E esta não é a Cidade Refeita, ou sequer o Arroio: são ruas hostis. Rostos pálidos olham de cima das casas comerciais e escritórios ao redor, esperando o punho de ferro da guarda da cidade esmagar os ladrões

invasores, levá-los de volta ao lugar deles. Sem dúvida, existem matilhas de carniçais nos esgotos abaixo, esperando para interceptar qualquer um que tente escapar por lá.

Além da linha da guarda está a carruagem que Mastro mencionou. Um quarteto de raptequinas, suor fumegando de seus flancos. Além delas, uma multidão de espectadores, retidos por mais guarda da cidade. Ao longe, um crescente engarrafamento de carroças e carruagens. A Praça da Ventura está entupida com multidões.

E além deles, descendo a rua da Misericórdia, passando pelo fantasma do viaduto da Duquesa, passando pelo parlamento e pelo Morro do Cemitério, depois de Cinco Facas e do Balde, está Mandel. A raiva de Rasce quer se expandir, abrir suas asas e voar sobre a cidade. Queimar a fortaleza de Mandel lá de cima, do céu.

O Pátio do Nevoeiro fica a um piscar de olhos em voo de dragão, mas ele está enraizado no chão. Seu caminho barrado pela guarda da cidade, pelos carniçais, por todos os impedimentos de Guerdon.

Alic Nemon, o ministro da segurança, está ao lado da carruagem, falando com um par de capitães da guarda da cidade. Nemon é um burocrata sem importância, mas, quando Rasce usa a visão de Mastro e vê a cena de cima, ele parece mais pesado, mais significativo. Todas as pessoas na multidão são efêmeras para Mastro, sombras finas feitas de água e carne movendo-se pelas pedras e tijolos da cidade, mas Nemon tem uma solidez para ele que falta aos demais. O peso de seu trabalho, talvez, a personificação do estabelecimento esfarrapado de Guerdon, embora Nemon seja tão nativo desta cidade quanto Rasce.

Eladora Duttin observa da carruagem de Nemon. Rasce já tinha estado com Duttin antes, em circunstâncias estranhas. Há seis meses, durante a invasão, ela apareceu do nada no palácio do tio-avô. De alguma forma, através de alguma feitiçaria secreta, ela se teletransportou pelo oceano, de Guerdon para Lyrix. Rasce recorda o dobrar dos sinos invisíveis que anunciaram sua chegada, e quando ela apareceu estava coberta por uma fina película de poeira avermelhada, como ferrugem ou sangue seco. Ainda assim, apesar do trauma de seu modo antinatural de viajar, ela teve a presença de espírito de exigir falar com o tio-avô. Trazia consigo uma mensagem dos governantes de Guerdon e defendeu seu caso diante do dragão mesmo sem mal conseguir ficar de pé. Por isso também, a pura bravura de seu ato impressionou o tio-avô e selou a barganha que levou ao Armistício.

Assim como Nemon, Duttin é mais perigosa do que parece.

Ela é prima de Cari, acrescenta Mastro. Ela é amiga.

— Meu primo — murmura Rasce — está morto.

Para o abismo com o Armistício e todas as leis desta cidade: o sangue do dragão fora derramado. Ninguém irrita o dragão e sobrevive.

A visão de Mastro mostra a Rasce mais uma coisa: há uma lacuna na linha da guarda da cidade. Nemon deliberadamente se absteve de estacionar quaisquer guardas ao longo da rua de volta para a Cidade Refeita, obviamente deixando uma linha de fuga aberta aos ladrões.

Mastro também lhe mostra franco-atiradores nos telhados, as armas longas usadas na guerra contra santos e monstros.

Estamos muito longe para que eu possa protegê-lo se atirarem.

— Eles não têm estômago para isso. Eles não querem briga.

Pode ser que não. Mas ainda assim pode haver uma.

Uma visão tremeluzente — as nuvens se retorcendo e fervilhando no céu sobre a Zona de Ocupação Ishmérica, enquanto os deuses ali sentem os destinos colidindo. Existem espiões na multidão, supõe Rasce, que vai relatar os eventos de volta aos seus mestres também no Bureau de Haith. As regras do Armistício são claras: quem quebrar a trégua é o inimigo dos outros três signatários. Lyrix e os Ghierdanas seriam colocados contra a improvável aliança temporária de Haith, Ishmere e Guerdon.

Tome cuidado, pede Mastro. Sua voz está mais suave, mais fraca do que antes. Falhando, justamente quando Rasce precisa dele.

Mais uma vez, Rasce envia sua mente para o alto, usando a alma de Mastro como uma escada para chegar ao céu. Mais uma vez, ele olha para a rua da Misericórdia das alturas da Cidade Refeita. Avista as multidões incomodadas atrás das linhas da guarda, Baston abre caminho em direção à pousada (um vigia infeliz tenta detê-lo na fronteira; há um momento de violência, e então o vigia está inconsciente num beco e Baston nem sequer diminuiu o passo). Ele vê um grupo de dignitários, debatendo e vociferando como se estivessem dispostos a algo. Há o embaixador lyrixiano e o major Estavo, ambos com o rosto vermelho e zangado, discutindo com algum oficial de Guerdon, Eladora Duttin espreita ao fundo. Deuses e políticos igualmente, todos tentando agarrar a serpente esquiva dos acontecimentos. Tudo pode mudar, ali na rua da Misericórdia.

Mas tudo recai nas decisões de duas pessoas. Neste momento, apenas dois homens comandam o destino da cidade.

Rasce caminha para a frente, deixando a proteção da pousada. Da Cidade Refeita, ele pode ver atiradores nos telhados mirando nele.

Alic Nemon avança pelas fileiras de guardas para encontrá-lo em no meio da rua da Misericórdia.

— Príncipe Rasce.

— Ministro Nemon.

— Você está bem além da linha de trégua aqui, meu senhor. Podemos resolver isso sem derramamento de sangue?

— O sangue já foi derramado. Meu primo, Vyr, foi assassinado naquela taverna.

Nemon abaixa a cabeça.

— Você tem minhas condolências se vale de alguma coisa. Mas a Pousada da Porta Verde está em território livre da cidade, não na ZOL. Marche com seus Eshdanas de volta pela fronteira para a Cidade Refeita e cuidarei para que o caso seja investigado pronta e cuidadosamente pela guarda da cidade.

— Vou lhe poupar do incômodo. Sei quem foi o responsável. O Alquimista Mandel.

— Você tem provas?

Rasce joga a carta lacrada aos pés de Nemon. Cansado, o ministro se abaixa na poeira da rua para pegá-lo.

— Isto é um recibo de um par de mãos protéticas — diz ele ao conferir o papel.

— Mandel as encantou para matar meu primo. É prova suficiente para mim.

— E por que Mandel faria uma coisa dessas?

— Isso é entre Mandel e os Ghierdanas, mas saiba de uma coisa: ele vai pagar.

— Os Ghierdanas não têm o que fazer além da linha de trégua. Leve seus Eshdanas de volta para a Cidade Refeita, agora.

— Você se atreve...

Faça o que ele diz, pede Mastro. Este não é o seu momento. Recue, reagrupe e bole um plano primeiro. Não se apresse, não aja às cegas.

Parte da raiva de Rasce sangra para Mastro; é como pressionar a testa contra uma parede fria, uma sensação calma, apaziguante.

— Vamos levar o corpo do meu primo para casa. Mas isso não acabou. Não se interponha entre o dragão e seu inimigo.

— Se eu algum dia encontrar um dragão de verdade, vou me lembrar disso — espicaça Nemon.

Rasce levanta a voz, chama seus seguidores.

— Estamos saindo! Nos reunimos novamente na rua Lanterna.

A maneira como eles saem da pousada fala muito sobre cada homem. Muitos Eshdanas na comitiva de Rasce são veteranos da Guerra dos Deuses, veteranos de combate em outras cidades. Eles se movem sozinhos e em pares, correndo de uma cobertura a outra. Movem-se como se os prédios ao seu redor estivessem

queimando e prestes a desmoronar, como se as linhas maciças da guarda da cidade estivessem prestes a abrir fogo. Os poucos Ghierdanas puros, primos distantes, de ramos menores da família, marcham orgulhosamente, uma guarda de honra para o cadáver embrulhado em lençol que carregam consigo. Os Ghierdanas não entregam seus mortos a nenhum deus ou psicopompo; o corpo de Vyr será enterrado nas criptas assombradas, nas ilhas.

Os novos recrutas, os ladrões da Irmandade, fogem sorrateiros da pousada, escondendo seus rostos dos olhos da guarda. Eles se fundiriam às sombras se pudessem, desaparecem pelos becos e ruas laterais que saem da Misericórdia e descem em direção ao Arroio. Karla está lá, logo atrás do cadáver. Baston na esquina do caminho do Mercado Marinho, o mais próximo que consegue chegar sem quebrar a linha da guarda, incitando-os a avançar com o olhar. Uma hoste heterogênea, marchando de volta para a Cidade Refeita na colina.

— Seus parentes podem ir. Seus Eshdanas podem ir — diz Nemon. — Mas identifiquei alguns dessa multidão que são guerdoneses. Criminosos conhecidos da guarda. Eles estão presos.

A um aceno de Nemon, a guarda levanta as armas para os ladrões da Irmandade. Baston é subitamente agarrado por vigias à paisana no meio da multidão e jogado de encontro ao muro. Karla sai da fila e corre em direção ao irmão; a guarda também se aproxima dela.

O embaixador lyrixiano bufa, seguido pelo major Estavo.

— Não... — ele ofega — não discuta. Caso contrário... violação de Armistício. Eles vão... — Sem fôlego, acena com o braço em direção à Cidade Refeita, gesticulando na direção da Zona de Ocupação Lyrixiana e seu apoio militar ali, a Guerra dos Deuses e tudo o mais. — Está tudo fodido — explica ele sem nenhuma diplomacia.

A raiva ardente de Rasce foi extinta, congelada e forjada como metal em algo duro e frio. Ele se vira para Nemon.

— Não. Todos eles são meus. Todos sob minha proteção. Todos eles devem ir embora.

— Isso não vai acontecer — diz Nemon.

Rasce fecha os olhos por um momento, vê uma sombra cruzar a Cidade Refeita.

— Vai sim.

Há meses que existem dragões nos céus de Guerdon. Desde o Armistício, desde que Eladora Duttin cruzou o oceano e convidou os Ghierdanas a ocupar parte da

cidade, existem dragões nos céus. Mas por todo esse tempo eles foram uma ameaça distante, facilmente esquecida por uma cidade ansiosa para voltar aos seus modos sujos de comércio e corrupção. Eles se aninharam nas alturas da Cidade Refeita, lugar em que, de todo modo, já há todo tipo de estranheza e que não faz parte da cidade real, a cidade velha. Eles voaram além das nuvens, desaparecendo no nevoeiro acima de Guerdon em seu caminho para a guerra no sul ou no oeste, problemas para alguma outra cidade azarada, assim como as caixas de armas alquímicas empilhadas nas docas. Há meses, o povo de Guerdon teve o luxo de esquecer que compartilha sua cidade com dragões vivos.

Não hoje.

Thyrus pousa no topo da Pousada da Porta Verde, suas garras enormes fazendo telhas caírem em cascata para quebrar na rua abaixo. Gritos de alarme e terror irrompem da multidão, provocando uma debandada em pânico. A guarda dá um passo para trás: apesar de todas as suas armas, de toda a sua autoridade, eles são apenas mortais, presas se encolhendo na presença de um predador. Ela abre as asas, mergulhando toda a rua em trevas. Ela estende o pescoço longo e sinuoso, a cabeça enorme, a mandíbula aterrorizante tão perto de Nemon e dos outros que o calor de sua respiração é como estar diante de uma fornalha.

Thyrus contrai o rabo, esmagando outra parte da pousada.

— Um dos filhos do meu irmão foi assassinado aqui — diz ela, sibilando. — Os Ghierdanas precisam chorar essa morte. Não brinque com minha paciência hoje.

Por um longo, longo momento, todos param. A cidade gira ao redor deles: as multidões mais acima da rua da Misericórdia fogem aterrorizadas, os deuses na zona ishmérica e em Morro Santo retumbam em seus templos. Fumaça sai em espirais das lacunas entre os dentes de Thyrus. O Armistício se equilibra no fio de uma navalha.

É Eladora Duttin quem se move, quem se separa da multidão. É ela quem se apressa e sussurra no ouvido de Nemon, e é Duttin quem faz uma reverência ao dragão.

— Todos podem ir.

Eu disse que ela é amiga, diz Mastro.

— Se ela se interpuser entre mim e Mandel, então é inimiga do Dragão.

CAPÍTULO VINTE E QUATRO

Q

uando a bruxa de armadura começa a tirar o capacete, Cari se prepara para um choque de reconhecimento. A bruxa, seja ela quem for, a conhece de Guerdon. Sabe tudo sobre ela também: sua misteriosa herança Thay, sua conexão com os Deuses de Ferro Negro, seu envolvimento na guilda dos ladrões. Cari fica olhando fixo o capacete sair: um leve ruído de sucção quando a carne danificada adere ao interior da placa facial.

Não há reconhecimento; o choque é de um tipo diferente. A cara da feiticeira está queimada, meio derretida. Cada veia é como um relâmpago estalando sob a pele, queimando a carne em cinzas. Sem pelos, a curva do crânio visível. Tatuagens rúnicas coroadas o couro cabeludo, traçando o contorno da linha capilar que sumiu, e de alguma forma as tatuagens protegem esses trechos de pele que permanecem grotescamente rosados e saudáveis, ilhas na ruína. Cari conheceu mortos-vivos de Haith que pareciam mais saudáveis.

— Se quer viver, me ajude com isto — exige a bruxa, e sua voz ainda é terrivelmente familiar.

Mais partes da armadura saem, seringas rasgando pele morta como se fosse papel molhado. Cari tinha ouvido dizer que a prática da feitiçaria leva à ruína, ela até viu o preço que os encantamentos cobravam do professor Ongent ou de Eladora, mas aquilo é muito, muito pior. É por isso que a maioria das feitiçarias é realizada pelas crias dos deuses e monstros inumanos como os Rastejantes...

E então ela se lembra. Guerdon, o Tribunal dos Ladrões: a noite em que ela e Mastro pensaram ter derrubado Heinreil. Heinreil havia se aliado aos Rastejantes... mas ele tinha a própria feiticeira lá naquela noite também. Myri era o nome dela. Cari a viu apenas de passagem, mas ela também a vislumbrou em visões de Ferro Negro. Alta e orgulhosa, braços nus ondulando com tatuagens arcanas. Linda, como uma cobra coral.

— Eu vi você. Eu conheço você.

Uma carranca se forma nas partes do rosto de Myri que ainda podem se mover.

— Não temos tempo para isso agora. Entre no barril.

Myri aponta para um barril de yliastro fora da porta do laboratório. Cari hesita por um instante, mas o que ela vai fazer? *Não* entrar no barril? Ficar por ali e esperar o Ghierdana psicótico e o alquimista assustador voltarem para pegá-la?

Ela sobe, espremendo-se no barril de metal. A boca dele é mais estreita que seus ombros, mas Cari é esguia o suficiente para conseguir rebolar e entrar. Lá dentro, ela se dobra o melhor que pode, fica em posição fetal dentro da jarra, como uma das criaturas alquímicas nas prateleiras do laboratório de Vorz, a apenas alguns metros de distância. Myri rapidamente fecha a tampa do barril, mergulhando Cari na escuridão.

Lá fora, os sons do tumulto. Uma explosão, vidro quebrando, gritos. Há um tinido de metal quando alguém prende um gancho à parte externa do barril e a estrutura é erguida. Cari é dolorosamente rolada enquanto o barril é içado da plataforma para o chão da refinaria abaixo. Ela consegue evitar chorar de dor quando o barril bate no piso. Ele é erguido de novo, grosseiramente, e jogado de lado, de modo que Cari agora está deitada na horizontal, sua espinha esmagada contra o metal.

Movimento. Ela está num carrinho pelos sons, pelo chocalhar das rodas na estrada pedregosa. Os sons do caos na refinaria vão morrendo.

Agora tudo o que ela consegue ouvir é o ranger do eixo do carrinho. A respiração laboriosa das mulas. Sua própria respiração dentro daquele maldito caixão.

Sua pele arde onde Vorz roubou seu sangue. Suas costas doem da posição contorcida dentro do barril. Quanto tempo ela deve esperar? É esse o tipo de tentativa de fuga que ela própria poderia ter inventado — *mal pensada e desesperada, certo, Mastro?* — ou existe um plano? Myri está lá fora ou ela foi entregue a algum cúmplice? Será que deveria gritar? Ela está literalmente no

escuro sobre o que fazer a seguir.

Diabos, até onde sabe, não há ninguém lá fora: talvez a mula tenha fugido ainda engatada, e ela é tecnicamente sua prisioneira. De Dol Martaine para Sangria dos Doze Sóis para os filhos da puta dos Ghierdanas para Myri, e agora uma mula: seus captores estão piorando. Ela ri e percebe que não há muito ar no caixão quente como um forno, então esperar o momento certo pode não ser uma opção.

Ainda assim, ela espera. Afinal, cada minuto gasto no barril faz com que ela fique mais longe do acampamento.

Cari tem experiência demais com deuses para orar a eles, mesmo assim torce para que Adro ainda esteja vivo. O dragão prometeu enviar um curandeiro, e, embora ela saiba que a promessa de um dragão não vale nada, é tudo o que ela pode oferecer.

Ela esfrega as feridas da agulha, imaginando o que Vorz estava fazendo com ela. Algo a ver com sua santidade: o professor Ongent fez o mesmo experimento com um crânio, quando ela não tinha ideia do que era. Às vezes, Cari gostaria de encontrar algum alquimista ou feiticeiro em quem realmente pudesse confiar para obter algumas respostas.

O confinamento e a escuridão do barril são familiares para ela em algum nível profundo e atávico, familiar para alguma parte sua da qual prefere fugir. Porra. A maldita coisa é feito um sino, não é? Ela está dentro de um vaso de aço em forma de sino. Ou talvez seja a semelhança com uma jarra alquímica. Jermas Thay a fez, a criou da semente de seu filho e um Desfiador: um horror transmorfo do submundo, uma faca de sacrifício viva para uso dos Deuses de Ferro Negro. Desfiadores podem roubar formas humanas, rostos humanos, mas não são humanos. Emanações malignas, a fome dos deuses escorrendo para o mundo material.

Cari nem sabe se ela *nasceu*. Será que o Desfiador manteve sua forma longa o suficiente para dar à luz a ela, dissolvendo-se de volta em sua forma amorfa e viscosa enquanto ela vinha ao mundo? Ou Jermas a teria cultivado numa jarra como aquela? Quando invadiu o Bairro dos Alquimistas lá em Guerdon, ela viu outros embriões crescendo em tanques. Teria sido ela *cultivada* da mesma forma?

Ela é mesmo humana de verdade? Sua alma é sua de fato, ou ela é uma emanção também, uma pequena ramificação de substância divina no plano físico? Pelo menos ela substituiu o Deus de Ferro Negro por algo melhor. Humana ou não, mortal ou não, pelo menos ela tem Mastro.

Do lado de fora, ouve-se um baque e o carrinho desacelera. Inclina-se ligeiramente à maneira de uma mula parando na beira da estrada para um lanche,

então para.

É o momento certo. Cari sente que não há nada lá fora que possa ser tão ruim quanto gastar mais tempo com seus próprios pensamentos ali no escuro. Cari aperta a tampa com os dedos e a gira da melhor forma que pode. Ela se move na largura de um dedo, mas se move. Ela torce mais e mais, os pulsos gritando de dor, até que finalmente a tampa solta e ela consegue sair rastejando para o brilho do sol.

A mula está mastigando contente uma planta espinhosa que brota em profusão improvável na beira da estrada. Há mais dois barris de yliastro no vagão. E atrás dela, deitada de bruços na poeira, uma figura humana amassada vestindo um manto com capuz.

É Myri.

Cari considera deixar a feiticeira morrer na terra. Até considera acelerar o processo. A mulher serviu Heinreil em Guerdon e agora serve os Ghierdanas ali. Ela é inimiga; mas tirou Cari daquele laboratório e claramente tem algum plano em mente. Então que se foda, Myri fica para viver um pouco mais.

A mulher é perturbadoramente leve, como se tivesse queimado até esvaziar. Está inconsciente por conta de alguma combinação de calor escaldante e qualquer feitiçaria que tenha realizado. Algo grande, a julgar pelo seu estado. Fuligem endurecida cobre a boca e o nariz de Myri, e feridas sem sangue se abriram em seus pulsos. Cari procura algum abrigo, avista sinais de um deslizamento de terra, um pedaço de verde na montanha e então percebe que já esteve ali antes. Subindo a encosta fica o pequeno santuário para a deusa da montanha. Que também é a Deusa que Cobriu Cari de Porrada: mas ela ouviu que os Ghierdanas atacaram a deusa e a desestabilizaram. Eles não podem matá-la em definitivo, mas leva tempo para uma divindade voltar a se formar. Talvez o santuário seja seguro, e provavelmente não é o tipo de lugar para onde qualquer outra pessoa iria de boa vontade.

Ela bufa montanha acima, Myri jogada por cima do ombro como um tapete maligno. Aproximar-se do pequeno santuário traz a mesma sensação de tensão espinhosa de antes, mas é muito mais fraca desta vez. Ela passa pela estátua de mármore de Usharet que adorna a frente do santuário, despeja a feiticeira inconsciente sob uma sombra e dá a volta pelos fundos. Há um pequeno aposento ali, no qual ela entrou por um arco sem porta. Cari fica paralisada por um instante, pensando ter vislumbrado alguém caído na frente do altar, mas, quando seus olhos se ajustam à sala sombria, é apenas um espinheiro brotando de

uma rachadura entre os ladrilhos. Por acaso a planta se assemelha a uma mulher encurvada, galhos de espinhos crescendo no altar como um nadador se afogando que se agarra a um tronco flutuante.

Os mosaicos que decoram as paredes estão sujos de poeira e há pequenas alcovas em ambos os lados onde sacerdotes devem ter ficado um dia. E — milagrosamente — há uma bacia de água doce que escorre de uma nascente na parede. Não há comida, mas Cari comeu um dia antes, então está indo bem pelos padrões daquela Rocha moribunda.

Cari arrasta Myri para dentro de uma das alcovas e se senta no chão em frente.

Quanto mais olha para o espinheiro, mais acha que ele se parece com uma pessoa. Cari consegue distinguir a curva de uma coluna, a sugestão de pernas naquele emaranhado de raízes, até mesmo uma sugestão de rosto.

— Ela está voltando — diz Myri entre lábios rachados, um sussurro gutural.

— Imaginei.

— Não diga o nome dela.

— Eu sei! — retruca Cari.

Myri gesticula fracamente em direção à bacia. Cari pega um pouco de água na palma da mão e escorre na boca da feitiçeira.

— Cadê... a comida?

— Não temos nenhuma.

— Idiota. Em outros barris! Eu trouxe suprimentos. Alimentos, medicamentos, dinheiro.

— Ah. Merda. Está tudo lá embaixo. Achei que estavam cheios de yliastro.

— Há sacos impermeáveis flutuando na salmoura.

Cari sai correndo do santuário, olha ladeira abaixo para a faixa distante da estrada vazia. Nem sinal da mula ou da carroça. Ela não sabe se o animal se afastou ou se perseguidores da refinaria o pegaram. Ou, diabos, se o dragão veio descendo do céu azul e o abocanhou.

— O carrinho sumiu.

Myri bate a cabeça suavemente contra a parede de azulejos.

— Idiota. — Seus dedos se contorcem espasmodicamente sobre a cavidade de seu cotovelo. Um ponto de injeção para os fluidos revitalizantes de seu traje. — Não saia novamente. Até anoitecer. O dragão estará procurando.

— Então — diz Cari — você está fodida sem essas coisas? Você vai morrer?

— Não. Mas vai doer.

— Bom, por mim tudo bem. — Cari pegou um bisturi enquanto fugia do laboratório e o mostra agora. — Por que você me tirou de lá? — ela exige saber.

— Não faça isso — diz ela, olhando para o bisturi. A luz roxa crepita em

torno dos dedos de Myri. O branco de seus olhos não é branco; eles têm pintas marrons, uma massa de cicatrizes. — Khebesh, é claro. Eles não iriam me deixar voltar.

— Voltar? — repete Cari. — Você já esteve lá antes.

— Fui treinada lá. — O relâmpago serpenteia em torno de sua mão novamente. — Eles também não vão deixar você entrar. Não a menos que você tenha alguma chave, algo para negociar. O que seria isso?

— Um livro. Havia uma feitiçeira em Guerdon, dra. Ramegos. Ela morreu na invasão.

Myri assente.

— Ela estava trabalhando nas bombas divinas. O grimório dela seria suficiente para abrir os portões. Então onde está o livro? Não estava no *Rose*.

— O capitão Hawse o escondeu. Acho que sei onde.

— Mostre-me — ordena Myri.

— Vá se foder.

— Eu...

— E nem se dê ao trabalho de me ameaçar, caralho. — Cari faz uma imitação zombeteira da voz de Myri ecoando dentro do capacete. — “Eu vou explodir você com uma feitiçaria terrível.” Você quer me matar, os Ghierdanas querem me matar, os ishmerianos querem me matar. Heinreil queria me matar, em Guerdon, e você viu essa coisa escrota e espinhenta aqui que queria me matar — acrescenta ela, chutando a árvore Usharet.

Myri revira os olhos cheios de cicatrizes.

— Talvez você devesse parar de provocar... bem, *todo mundo*. E eu estava prestes a dizer que tenho um *navio*. Bem, um barquinho a vela, mas dá para chegar ao continente.

— Você tem um veleiro. Eles têm uma porra de um dragão.

— Ele partirá para Ulbishe em breve. Só precisamos ficar escondidas até ele ir.

— Myri tosse. — Vorz conseguiu o que queria de você.

Cari esfrega as próprias feridas.

— Eles tiraram meu sangue. Por quê?

— Você é um espécime interessante. Uma santa sintética. Criar santos artificialmente é algo comum, idiotas sagrados, criados para agradar Culden ou quem quer que seja. Mas você foi criada para um propósito singular. — Myri lambe os lábios, e pedaços de pele morta se soltam. — Uma aberração.

— Quem é você pra dizer isso, caralho?

— Isto? — Myri ergue a mão queimada, como se a visse pela primeira vez. — Eu provoquei isso em mim. Eu escolhi isso e vivo com a minha escolha. — Ela

tosse novamente. — E, sim, se eu não chegar a Khebash, vou morrer com minha escolha. Mas será a *minha* escolha.

— Eles podem curar você em Khebash?

— Eles podem me ajudar.

— É por isso que estou indo para lá. Para encontrar ajuda para Mastro.

Myri ri, tosse, ri de novo.

— Quem disse que os khebeshianos poderiam ajudar com isso?

As bochechas de Cari ficam vermelhas.

— Eladora Duttin. Minha prima. Ela estava errada?

— Errada? Não necessariamente. Os khebeshianos são os maiores feiticeiros do mundo. Mas o que você fez, seu Milagre das Sarjetas... aquilo não foi feitiçaria. Facilitado por feitiçaria, talvez, mas ainda assim foi um milagre malfeito. — Myri dá de ombros. — Talvez se você tivesse algumas dúzias de arqueoteólogos estudando-o por meses, eles pudessem começar a reconstruir as correntes etéricas. Mas, pelo que entendi, a Cidade Refeita não era exatamente um ambiente propício para a pesquisa enquanto você era... como era mesmo? A Santa das Facas?

Cari se recosta. Certamente, ela afugentava qualquer um que cheirasse a feitiçaria quando era a Santa das Facas. Ela e Mastro temiam que pudessem descobrir o cofre secreto sob a Cidade Refeita, onde estavam os sinos de Ferro Negro restantes, as bombas divinas inacabadas. E Eladora lhe disse uma vez: *“Há engenheiros teológicos tentando calcular de quanto poder divino você dispõe.”*

Será que Eladora estava mentindo para Cari quando lhe disse para ir a Khebash? Antigamente, Cari teria achado a ideia absurda porque a prima era tediosamente honesta quando elas eram crianças. Mas agora Eladora está envolvida na política, em assuntos e intrigas internacionais. Mesmo que não estivesse mentindo, é certamente possível que tivesse algum motivo oculto para tirar Cari de Guerdon por um longo tempo.

Mas deve haver alguma verdade nas palavras de Eladora também. A porra do livro é muito valioso para ela simplesmente entregá-lo de mão beijada.

— Eu vou pegar o livro — murmura Cari. — Você pega seu barco.

— Ao diabo que pego! Nós vamos juntas. Eu não vou deixar você fora da minha vista. — Myri geme enquanto alcança a água. — E vou precisar me apoiar em você para andar de qualquer maneira.

Mas Myri deixa, sim, Cari fora de vista, para dormir. A feiticeira desenha uma runa de proteção em seu lado do santuário primeiro, impedindo que Cari entre

em sua pequena alcova.

A feiticeira acorda com o som de Cari cortando sacos impermeáveis com um bisturi e derramando o conteúdo pelo chão escorregadio de yliastro. Cari vasculha o lixo, pegando a maioria dos frascos de drogas de Myri e os enfiando de volta num dos sacos. Precaução.

— Como?

— Encontrei a mula. Estava com umas crianças. Eu peguei de volta. — Cari segura uma grande caixa preta. — Encontrei isso também. Esse aí é o negócio que Vorz estava usando lá no laboratório. Algum tipo de etérgrafo?

— Um modelo avançado. Nunca vi nada parecido. Pode ser útil.

Cari resmunga. Os etérgrafos que ela viu em Guerdon se comunicavam através de fios grossos que os alquimistas plantaram em toda a cidade como trepadeiras sufocantes. O que está diante delas funciona sem fios, presumivelmente transmitindo mensagens através do éter invisível, o reino dos deuses.

Outro santo sintético, talvez.

— Eles conseguem rastrear se a gente usar isso?

— Acho que não. Certamente não quando está desligado.

— Posso falar com Guerdon com isso?

— Talvez. Vorz conseguiu falar com alguém em Guerdon.

O objeto vai para dentro do saco. Myri vasculha as outras sacolas.

— Ei, a maior parte da comida está faltando. E meu dinheiro. E...

Cari dá de ombros.

— Eu tinha que deixar alguma coisa para as crianças.

Revigorada pelo conteúdo de um dos frascos, Myri é capaz de andar na manhã seguinte. A feiticeira conhece as rotas que os Eshdanas tomam, e elas são capazes de atravessar grande parte da ilha sem serem vistas. Cari sente uma pontada aguda de culpa quando passam pela sombra do pico, se pergunta se Adro sobreviveu à noite, se Ren ainda está esperando ela voltar com ajuda. Trazendo esperança num punhado de fichas.

Ela poderia ter continuado, ontem à noite. Voltado ao acampamento sob o manto da escuridão. Talvez, quem sabe, pudesse invadir. Cortar algumas gargantas. Achar Adro e Ren. Mas e depois? Suas chances de escapar seriam mínimas, e mesmo que conseguissem sair do acampamento, ainda estariam presos em Ilbarin, caçados pelos Ghierdanas. Tudo se resume a poder, não é? Ela não tem força para expulsar os Ghierdanas daquela ilha, derrubá-los ou levar seus

amigos para um lugar seguro. Melhor correr, se esconder, conservar o que tem, em vez de morrer ao lado deles num gesto fútil.

Quando chegam à pequena enseada a oeste de Ushket, Cari está quase convencida de que está fazendo a coisa certa. *Não posso me dar ao luxo de sentir culpa*, diz a si mesma. *Tenho que andar rápido agora*.

“Enseada” não é a palavra certa: antes da guerra, aquilo teria sido uma fenda pedregosa no alto da face noroeste da Rocha. Agora, as águas da enchente quebram contra penhascos que num mundo racional deveriam estar a centenas de metros acima do nível do mar. Cari se pergunta se Myri consegue ver a agitação do milagre que empilha as águas em Ilbarin.

O barco de Myri é pequeno e está atracado numa plataforma baixa de rocha. A maré está subindo em direção a ele. Na maré alta, Cari estima que será capaz de colocar o barco para flutuar novamente por conta própria, com apenas uma pequena ajuda de feitiçaria.

— Ele tem nome? — pergunta Cari.

— Tymneas.

— Quem é esse?

— Um feiticeiro de Khebesh. Um renegado, como o chamavam. Uma inspiração para mim. — Myri se esforça para levantar o restante de seus suprimentos escassos a bordo. — Mestres khebeshianos não costumam sair da cidade, a não ser por assuntos de grande importância. O mundo lá fora é considerado perigoso... e desvirtuador. Eles se escondem atrás das Muralhas Fantasmas.

Cari se adianta e pega os sacos de cima de Myri, colocando-os a bordo.

— Já ouvi esse nome antes. O que são as Muralhas Fantasmas?

— Um mistério só para iniciados — murmura Myri, em tom sarcástico. — Foi o que me disseram. — Ela se abaixa dolorosamente sobre uma pedra achatada, toma um gole de água e outro frasco de sua droga analgésica. — O que você sabe sobre feitiçaria?

Cari dá de ombros.

— Cante palavras, mexa os dedos, a merda explode. Ah, e te fode também. Os feiticeiros que conheci, inclusive o maldito Jermas Thay em pessoa, o bastardo traiçoeiro que matou Mastro, eram todos um bando de filhos da puta que esfaqueei na minha terra. Ah, e você. De modo geral, é algo que dispenso.

— Então você não sabe de nada. — Myri bufa. — Acho que isso era de se esperar.

— Vai se foder.

— Você entende o que você é, não? — O olhar de Myri é

desconfortavelmente intenso.

— O quê?

— Lá em Guerdon, eu estudei você. Foi Heinreil quem a avistou, mas eu o ajudei a juntar as peças. — Ela sorri. — Vorz teve a ideia certa. Eu adoraria dissecar você, desvendar você e descobrir como foi criada. Você foi feita como uma ferramenta, Carillon Thay. Você nunca precisou entender o sobrenatural, assim como meu barco não precisa entender como navegar, como funcionam os ventos e as correntes. Você foi feita para ser usada e precisa de orientação, não de compreensão. Uma mão no leme. Ação, não sabedoria. Você notará que todos aqueles que procuravam utilizar você eram feiticeiros.

Eladora também, pensa Cari, uma pontada de dúvida esfaqueando-a no estômago. Ela esconde isso com raiva

— Sinceramente, não sei se você está tentando me ensinar alguma coisa ou me insultar.

— Vou tentar ensinar. Tudo existe em dois planos. O físico e o espiritual, ou, como os feiticeiros preferem chamá-lo, o etérico. Os deuses existem principalmente no plano etérico; mortais, principalmente no físico. Mas os dois mundos estão interligados.

— Ah, sério? Eu não tinha notado.

— É uma via de mão dupla. Os pensamentos mortais moldam e agitam o éter, empurrando-o em direções diferentes. Durante muito, muito tempo, essas correntes se tornam autoperpetuantes e...

— Isso é tudo que um deus é, certo? — Cari sabe alguma coisa a esse respeito. — Uma estrutura autoperpetuante.

— De uma perspectiva... sim. Deuses são estruturas no éter que ganham movimento pela ação das almas humanas. E almas recém-mortas são as mais potentes de todas, pois estão livres de emaranhados mortais. Daí a fome divina por sacrifícios e ritos fúnebres e a preponderância de psicopompos.

— Preponderância de psicopompos — repete Cari. — Deuses inferiores, se você não morrer no caminho, esta vai ser uma jornada infernal. Continue, o que tudo isso tem a ver com as Muralhas Fantasma?

— O plano etérico é perigoso. É o caos elemental, fervilhando com deuses e demônios. Pior de tudo, ele é atemporal: de uma perspectiva mortal, seus efeitos ondulam e ecoam para a frente e para trás no tempo. Agora, quando um feiticeiro lança um feitiço — Myri conjura uma luz sobrenatural e a extingue —, alcanço o éter com minha mente e o agito apenas para criar um efeito físico. Para isso, devo me expor às correntes e tempestades do plano etérico: e, muitas vezes, suportar correntes cruzadas e retrocessos. E, como sou humana e, portanto, uma criatura

do reino material, esse retrocesso assume uma forma material. Traz consequências materiais. — Com um sorriso horroroso, Myri enxuga um pouco de sangue de seus lábios e o joga na arrebentação. Ele brilha por um momento antes que uma onda o leve.

— E as Muralhas Fantasmas? Você demora mais para chegar às vias de fato do que a viagem até Khebesh.

— Eles isolaram o éter de Khebesh de influências externas, criando uma zona plácida. E os feiticeiros registram cada ato de magia, para que possam compensá-los. Mantendo o equilíbrio do mundo. — Myri fica sem fôlego. E irritada, como se a discussão das Muralhas Fantasmas a enfurecesse. — Mas falando de Khebesh... onde está o grimório da dra. Ramegos? Onde Hawse o escondeu?

Cari respira fundo. Ela estava imaginando esse momento havia algum tempo e torce para estar certa.

— Eu acho que... bem aqui.

Ela tira os trapos que está vestindo e pula do promontório de pedra.

Ele mergulha para alcançar a lama da terra inundada.

Caindo nas mãos do Senhor das Águas.

Cari pensa naquela deusa do espinheiro na montanha, se renovando depois de ser destruída. Amarrada àquele santuário, à Rocha de Ilbarin. Pensa no altar de Hawse no *Rose*, sua devoção a um deus desaparecido. Sua promessa de que o Senhor das Águas tinha um plano para ela.

E sua visão na fenda: os Bythos nadando sobre o túmulo do deus. Alguma coisa deve ter sobrevivido. Deuses não podem morrer. É preciso que algo tenha sobrado, algum significado para a longa vigília de Hawse e seu martírio.

Os pensamentos de Cari se tornam uma oração.

Ela chega ao fundo do mar e se segura, afundando os dedos na lama. Se segura enquanto seus pulmões queimam e sua visão escurece. Na esperança de estar certa.

Movimento, nas profundezas.

Cari bate as pernas para voltar, rompendo a superfície, ofegante. Ela nada para a rocha e se joga para fora do mar, vira-se a tempo de ver o primeiro dos Bythos emergindo da água atrás dela. Meia dúzia de criaturas-peixe nadam em sua direção, mugindo baixinho, suas escamas iridescentes brilhando úmidas como joias.

Apenas um a segue para fora da água. Ele tropeça ao subir as rochas, o peso repentino de sua parte superior de peixe quase demais para a estrutura humana murcha embaixo suportar. A porção humana do Bythos está nua, sem cabeça, inchada de semanas debaixo d'água, mas Cari ainda a reconhece pelo andar, pelas mãos quebradas.

É o capitão Hawse.

Quanto de Hawse sobrevive naquele ser híbrido? Ainda existe algo do capitão lá, ou ele está apenas sendo usado, um parasita divino animando aquela forma humana cambaleante? Será que o capitão queria isso no fim das contas? Sua transformação foi uma recompensa ou uma punição? Ou ela está aplicando palavras humanas, intenção humana, para algo que está além da compreensão humana?

À medida que o Bythos se aproxima, os olhos dela já não fitam o corpo de peixe sagrado que segue atrás da criatura nem os restos de Hawse que o carregam, mas vão até o ponto de união, o local onde o pescoço de Hawse se funde com o ventre do peixe. Ela não sabe por que isso a fascina assim nem consegue tirar qualquer significado disso, mas esse ponto de equilíbrio chama sua atenção, como se pudesse discernir se o Bythos é mais deus do que homem.

Ele para e estende as mãos arruinadas — as mãos de Hawse, familiares e amadas — oferecendo-lhe um pacote embrulhado em oleados. A porra do livro, enfim.

Cari o pega, com reverência, e o coloca na pedra ao seu lado.

Sem uma palavra ou gesto, o Bythos se vira e desliza para o oceano, desaparecendo instantaneamente de vista.

Cari escolhe encarar isso como uma última brincadeira do capitão, que ele vá embora sem dizer uma palavra, da mesma forma que ela seis anos atrás. Ele não fala, mas a devolução do livro é prova suficiente de sua amizade.

— Para Khebesh — diz ela entre lágrimas.

CAPÍTULO VINTE E CINCO

Na casa da rua Lanterna, Rasce faz um velório para Vyr. Ele não era muito querido por nenhum dos ladrões: nem pelos parentes Ghierdanas, nem pelos Eshdanas, nem pelos ladrões de Guerdon, mas era um deles, e eles honram esse vínculo ao menos. Garrafas de vinho, barris de arax e depois o terreno comum do uísque.

O corpo de Vyr, ainda envolto no lençol, jaz sobre a mesa no quarto no andar de baixo. Mais tarde, eles o levarão de volta para as ilhas dos Ghierdanas e os enterrarão nas criptas. Antigamente, era tradição dos Ghierdanas assassinar um sacerdote como parte da cerimônia fúnebre, para mostrar que os filhos do dragão não se curvam a nenhum deus, mas nestes dias de aliança entre as ilhas e o continente lyrixiano isso não seria político. Não seria sábio, ao menos, matar um sacerdote lyrixiano; sem dúvida Baston mataria alegremente algum clérigo do Reino Sagrado de Ishmere e arrastaria o cadáver pela fronteira, mas também não era indicado. Já tinham forçado demais os limites do Armistício naquele dia.

Rasce se sente inquieto, não importa quanto arax beba, e a cantoria o irrita. Há muita coisa que ele não sabe sobre a morte de Vyr, assim como ele também não sabe como se sente sobre a morte dele. Ele não amava o primo, mas a honra o compele a vingar o assassinato de um Ghierdana. Os papéis sugerem que Vyr estava conspirando contra ele, ou pelo menos relatando seus esforços em Guerdon... e se Vyr estava se reportando ao tio-avô, então Vyr pode ter mentido

para o dragão, despejando intrigas no ouvido dele.

Pior, é um sinal de que o tio-avô não confia em Rasce. De que o tio-avô teme que Rasce possa *fracassar*.

Ele quer agir. Atacar. Mas, em vez disso, sente-se sobrecarregado, cercado por obrigações e deveres. Rodeado de pessoas. Era tão mais fácil voar por aí a esmo, pegar e seguir em frente, deixar o fogo do dragão queimar as cidades e seguir em frente — essa conexão com Mastro é tanto uma maldição quanto uma bênção. Ele está ciente do corpo de Vyr na casa, ciente dos feridos na rua da Misericórdia. Uma mulher foi baleada. Um acidente, sua arma disparou quando a guarda a agarrou. Ela está morrendo a algumas ruas de distância apesar dos esforços do cirurgião. A sensação de seu sangue escorrendo no chão se mistura com o gosto do arax.

Lá fora, outra obrigação. Rasce emerge na rua Lanterna e se curva diante de Thyrus.

— Meus agradecimentos, tia-avó, por sua ajuda mais cedo.

— Minha ajuda — repete ela. — Quase quebrou a trégua, e por quê? Um bando de cães vadios do Arroio?

— Aliados. Aliados confiáveis, para que possamos estender nosso alcance além da zona de ocupação.

O dragão o envolve em uma tenda de couro de asa. As escamas esverdeadas de Thyrus eclipsam o mundo.

— Dragões têm servos, não aliados — sibila Thyrus. — Todos eles pegaram as cinzas?

— Eu... quase todos, mas...

— Quase todos. Ah, você aninha apenas um punhado de víboras desleais em seu seio! Minha estimativa de sua competência só diminui. Então me diga, sobrinho, quem me pagará pela minha ajuda? Quem será o culpado? — Seus olhos queimam na escuridão quente de seu abraço. — Será que devo culpar o rapaz morto por qualquer tolice que o tenha matado? Ou culpo você por quebrar a linha de trégua e marchar com um exército até a cidade livre? — Ela rosna, saliva ácida fumegando nos paralelepípedos da rua Lanterna (e, distante, Rasce sente o ácido corroendo as pedras). — Ou devo culpar meu irmão? Ele ainda não retornou! O que ele mandou você fazer?

— Assumir o controle do comércio de yliastro de Guerdon — responde Rasce. O tio-avô ordenara que Rasce ficasse calado, mas ele tem uma dívida para com Thyrus.

— Somos mascates agora? Nós cavamos na sujeira para encontrar restos de deuses e vender por alguns cobres? As margens do comércio em yliastro são uma

miséria. — Thyrus sibila outra vez. — Acabe com isso. Não atravesse a fronteira novamente, pelo motivo que for.

— Meu tio-avô me deu uma tarefa e eu preferiria morrer a fracassar.

— Meu filho — diz Thyrus —, você é mortal. Morte e fracasso são inevitáveis para você. Você só tem a opção de escolher qual delas vem primeiro. — Seu tom sugere que ela terminou a conversa, mas Rasce ainda não.

— Um Ghierdana foi assassinado. Todos nós somos obrigados por honra a vingá-lo.

Thyrus boceja, mostrando-lhe três fileiras de dentes afiados. Algumas pequenas falhas, onde facas foram colhidas para seus filhos adotivos. Novos dentes já estão brotando nos espaços vazios.

— Traga-me os responsáveis, e eu os devorarei.

— O alquimista Mandel...

— Você não tem provas disso.

— Esta carta — diz Rasce, mostrando a carta lacrada. — A empresa de Mandel encantou as mãos que estrangularam Vyr.

O dragão respira suavemente. A cera derrete. O papel chamusca e queima.

— Não é que eu não me solidarize, criança, mas o jovem Vyr está morto, e os mortos podem esperar. Às vezes, a vingança deve ser lenta, e pode ser até mais doce por isso. — Thyrus abre as asas, liberando-o do confessionário. — Saiba qual é o seu lugar, Escolhido, e seja melhor para isso.

*

Mastro observa o dragão partir, parte de sua mente seguindo Thyrus enquanto ela sobe, circula uma vez sobre a Cidade Refeita e então parte na direção das áreas de caça designadas ao norte de Guerdon. Ele pode senti-la, também, com sentidos para os quais não tem nome.

Acho que ela pode estar certa. Se o Armistício falhar, todos perdem. Garanta o que você ganhou.

— Você me deve — diz Rasce, levantando-se para encarar a casa na rua Lanterna. — Eu salvei você. Fizemos uma barganha, nós dois — ele grita, sua voz ecoando na Cidade Refeita. — Mostre-me meus inimigos!

Mastro tenta. De novo e de novo, ele se estende. Ele consegue ver as pedras plantadas por Baston, do outro lado da cidade, brilhando em sua mente como uma constelação de estrelas, mas é muito longe. Ele se esforça até que sua mente se dissolva, até que sua alma queime, tudo em vão. Ele não pode mais alcançar essas estrelas, assim como não pode voar.

— Maldito! — ruge Rasce. — Eu não vou fracassar com o tio-avô!

Dentro da rua Lanterna, Baston se levanta para investigar a comoção do lado de fora. Karla olha de uma janela do andar de cima.

— Na marginal Cintilante — diz Rasce —, você usou minha força para alimentar o milagre. Faça isso de novo, então.

Mastro hesita. Um Homem de Pedra deve ser cauteloso. Se ele pegar demais de Rasce, a perda espiritual poderia matá-lo — e aí o próprio Mastro estaria perdido, caindo de volta no abismo. Ele tenta pensar, até que a faca de Rasce mergulha na parede da casa, ou na própria carne de Rasce, Mastro não sabe dizer. A sobreposição é muito completa e sua mente já percorreu a cidade do paredão até a Estação Gethis. A dor o percorre, embora ele não possa ter certeza de “quem” ela percorre neste momento.

Ele é o menino Ghierdana na rua Lanterna, serrando loucamente as paredes de pedra brilhante como se tentasse libertar a casa de seus alicerces? Ele é a Cidade Refeita, labirinto desafiador, uma coisa que surgiu nem da vitória nem da derrota, mas de algo completamente diferente, um ato de fé em nenhum deus conhecido? Uma coisa que os estudiosos ainda não nomearam, um acidente mágico tão disforme quanto os bonecos de dejetos alquímicos que rastejam em agonia para fora de seus tonéis de parto?

Será ele a teia de aranha da consciência traçada por toda a Guerdon, o fantasma de um Homem de Pedra que morreu há dois anos, animado por milagres roubados dos Deuses de Ferro Negro, sua breve vida após a morte comprada com a moeda de milhares de vítimas de sacrifício?

Ele cai.

Ele voa.

Sua consciência salta pela cidade, se concentra em outro ponto. Seu trampolim sobre o abismo é um único seixo, alojado na cera de um Homem de Sebo.

Este Homem de Sebo é novo e sabe disso. A vida flui através dele, artificial, mas não menos prazerosa. A chama queima limpa e brilhante, uma língua de fogo dançando através dos glifos e runas delicadas gravadas na superfície interna de seu crânio, iluminando-os para formar pensamentos de sebo artificiais, uma aproximação da mente. Artificiais, mas não menos satisfatórios.

Por enquanto, ele se contenta em seguir ordens. Mandaram que ficasse de guarda, e de guarda ficará! É tão jovem que o simples ato de ficar de pé e vigiar é fascinante e novo. Ora, ele poderia ficar olhando para uma parede em branco por

horas e encontrar alegria em ver a luz se movendo pelos tijolos. Alguma parte dele sabe que, à medida que a cera endurece, ele também ficará cansado, e será mais difícil pensar. Vai ter de fazer coisas cruéis, coisas dolorosas, sentir qualquer coisa. Terá que ser sangue espirrando pelos tijolos. Mas por enquanto — tijolos! Tão intrincados, as linhas e padrões iguais a veias e artérias.

Este Homem de Sebo tem algo muito mais interessante para olhar. Esta sala é circular, o teto é uma cúpula de vidro, ferragens ornamentadas feitas para se assemelhar a glifos astronômicos — embora apenas um pequeno pedaço de céu possa ser visto através da floresta de tubos e tanques de armazenamento acima da cúpula, e esse céu esteja coberto de neblina. Este lugar foi feito para ser um observatório, mas, em vez de um telescópio, o lugar de destaque fica para o etérgrafo. Um modelo feito em Guerdon, com um cabo espesso de conexão de oricalco revestido de borracha que vai até uma tomada no chão.

Mandel — o fabricante do Homem de Sebo — está sentado ao etérgrafo, o rosto cheio de rugas banhado pelo brilho da máquina. Seus lábios se movem em comunhão silenciosa com as outras mentes do circuito. Seu escriba espera pacientemente, o livro-caixa pesado equilibrado sobre os joelhos.

Há algo no flanco do Homem de Sebo, entre onde as costelas costumavam ser, antes de costela e pulmão e todo o resto serem plastificados nos tonéis. Não dói, mas ter algo alojado em seu flanco é *interessante*. Uma lasca de pedra. Ah, sim, de quando ele lutou contra aquele humano. Humanos, tão lentos, pesados e bagunçados por dentro. O Homem de Sebo está feliz por ter deixado isso para trás. Agradece aos alquimistas, agradece a Mandel, por torná-lo *melhor*. Quase perfeito.

O brilho do etérgrafo desaparece.

— Covardes — diz Mandel. — Rosha nos deixou com uma guilda de águas-vivas que fingem ser humanas.

— Qual foi o consenso? — pergunta o escriba.

— Não houve consenso. A maioria está apenas brincando com seus tonéis de reprodução ou farejando as bordas da Grande Obra. Exigem elogios por criar éter condensado ou moer múmias com uma pureza de noventa e nove por cento. O resto... ou fica falando apenas de reconstruir as fábricas, ou vê o perigo representado pelos Ghierdanas, mas acham que fugir é a melhor opção. Que o Armistício é insustentável, e a ameaça ao suprimento de yliastro é a última gota do balde. O novo senhor da guilda... Nossa, qual é o nome do tolo mesmo?

— Helmont — diz o escriba.

— Esse está inclinado a levantar acampamento e fugir para Ulbishe. Mas ele não comanda a guilda do jeito que Rosha comandava. Ele não pode trazê-los com

ele, então é uma guerra entre a água-viva e os contadores. — Mandel empurra o etérgrafo irritado, fazendo com que o fluido ali dentro espirre contra o vidro.

— Você deveria me deixar falar com eles.

— Rá. Não seria ótimo? Ver aquelas bocas abertas como peixes fígados quase valeria a pena o risco de revelar você. — Mandel geme. — Talvez devêssemos *mesmo* considerar a evacuação. Sorte na terceira tentativa, sei lá. Khebesht estava muito isolada, Guerdon muito acolhedora. Talvez Ulbishe seja melhor. Suprimentos prontos da matéria-prima, e embora os atanores deles possam não ser tão avançados quanto os de Guerdon, pelo menos estaríamos longe das linhas de frente.

— E acabar tão Guardados quanto os deuses? Você sabe que não dá para confiar nos príncipes espelhos de Ulbishe. — O escriba larga a pena, esfrega os olhos cansados. O Homem de Sebo observa fascinado, encantado pela ideia de ter pequenos retalhos de pele que cobrem o globo ocular! Homens de sebo não piscam.

— E, seja como for — acrescenta o escriba —, a jovem Duttin nos deixou presos numa camisa de força.

— Argh. Eu sei. Que desastre foi deixar Aloysius Ongent, entre todas as pessoas, se apossar de *ambos* os herdeiros Thay. Agora Duttin tem um estábulo de monstros e vigaristas para se meter conosco. Sem falar no homúnculo de Ongent espreitando pela cidade. Eu juro, um dia desses vou acordar e encontrar a criatura afiando a faca na minha caixa torácica.

O escriba passa uma carta para Mandel.

— Isto chegou enquanto você estava em conferência. O parlamento votou em sessão de emergência. Em resposta para... a crescente ameaça à paz e estabilidade de Guerdon, eles concordaram em reabrir os tonéis de sebo. Elas ficarão sob os auspícios do Ministério da Segurança, não da guilda dos alquimistas.

O Homem de Sebo não tem coração. Nem sangue. Na verdade ele não tem nada além de cera, pavio e fogo. Mas cera, pavio e fogo se enchem de emoção com o pensamento de *mais* da sua espécie. Tem havido tão poucos desde que a fabricação de novos Homens de Sebo foi proibida.

— Sob Nemon, então. Bah. Outra de nossas obras tiradas de nós, e tudo por causa dessa loucura de Duttin.

— Como nos velhos tempos — diz o escriba, rindo. — Um Thay nos arruinando.

— Não consigo ver a graça — diz Mandel.

— A Grande Obra perdura, meu amigo. Estamos perto. Um pouco mais de tempo e poderemos colocar todo o mundo em ordem.

Mandel responde, sua boca se movendo e fazendo sons, mas o Homem de Sebo perdeu o interesse. Agora está fascinado pelo movimento da mandíbula de Mandel, a forma como os pelos da barba se movem quando a boca se abre, a umidade de sua língua, o pulsar das artérias em seu pescoço. Não seria esclarecedor abrir seu crânio com um tijolo? Ou uma faca, uma faca maravilhosamente afiada?

A chama no crânio do Homem de Sebo dança através de fantasias aleatórias de crueldade. Invisível, a pedra em seu flanco começa a escorregar à medida que a cera em torno dele amolece.

A mente de Mastro se afasta do Homem do Sebo, o recuo de uma onda psíquica.

— O que você está fazendo? — sibila Rasce.

Ele está distantemente ciente de que seu corpo está encharcado de suor, a faca de dente de dragão escorregando de seus dedos, mas esse corpo está a muitas ruas de distância e é em grande parte irrelevante.

Eu não consigo segurar.

— Precisamos adivinhar se há uma maneira de entrar. O túnel de Heinreil: ele ainda existe? Olhe mais fundo! Eu não me importo com a tagarelice mística dos alquimistas!

A Grande Obra. Em sua agonia de morte, Mastro engoliu o velho Bairro dos Alquimistas de Guerdon. Partes de sua biblioteca ainda se alojam em suas entranhas, nos túneis abaixo da Cidade Refeita, e conhecimento foi drenado para a pedra. A Grande Obra é a obsessão mística da guilda dos alquimistas há eras, o objetivo da perfeição e da transformação espiritual. Para uns, uma metáfora: chumbo em ouro e carne em matéria transcendente eram apenas outra maneira de falar sobre a retirada de fogo do flogisto. Uma filosofia secular em uma cidade sem deus para elevar o trabalho dos alquimistas acima do comércio sujo, do mesmo jeito que a Irmandade se apegava aos escritos de Idge.

Uma lembrança se abre sob Mastro, desencadeada por palavras que ele ouviu enquanto escutava sem ser percebido. A voz queixosa do professor Ongent, perguntando a ele: *Você está familiarizado — eu diria que não, para não lançar calúnias em sua educação — com a Teoria das Formas?*

Ele já esteve. Não está mais. Esse conhecimento está espalhado pela cidade, enfiado em cantos e becos estranhos, lembranças perdidas em telhados e sótãos, enterradas em porões, e Mastro não tem força para coletar tudo. Algo a ver com o movimento das almas, com o plano físico dos mortais e o etérico de deuses e feitiços. É importante, ele sabe. *Me ajude*, ele pede a Rasce. Rasce é o ponto fixo

de sua consciência agora: ele pode usar Rasce como uma âncora enquanto coleta pensamentos dispersos.

É importante, pensa Mastro.

— NÃO! — Rasce enfia a lâmina de dente de dragão em sua própria coxa.

E então ele é arremessado para a frente, como se um vulcão de pura força de vontade tivesse entrado em erupção sob a Cidade Refeita...

A chama no crânio do Homem de Sebo treme e se curva quando um vento invisível sopra sobre ele. Um novo impulso o preenche. Ele quer descer mais e mais.

E então ele vai, deixando para trás o criador e o escriba. Os porões sob a Mandel & Companhia são um labirinto de tubos e válvulas, tonéis e cofres de armazenamento profundo, cingidos com hastes de amortecimento e feitiços de contenção. O Homem de Sebo passa deslizando por todos eles, farejando seu caminho até a parte mais antiga e mais profunda da fortaleza.

Para baixo.

Ele deixa o silvo e o zumbido industriais para trás, o estrondo dos trens e o rugido queixoso das fornalhas nos atadores de alta pressão. Um momento perdido de simpatia atravessa a mente de Homem de Sebo, um pensamento de parentesco entre ele e os infernos enjaulados nessas fornalhas. Ambos estão em chamas e teriam o maior prazer em correr desenfreadas pela cidade, consumindo todas aquelas adoráveis coisas inflamáveis e quebráveis — ah, imagine a gritaria! —, porém ambos estão acorrentados em casas construídas pelos alquimistas. Ambos atrelados a tarefas úteis. Ele segue em frente. Aço inoxidável e fiação de oricalco dão lugar a blocos de pedra cinza com argamassa de sangue.

Para baixo. Para baixo.

E ah, o que é isso? O Homem de Sebo penetra numa grande câmara subterrânea. A única luz ali é da chama da vela dentro, e a luz flamejante dança sobre lajes esculpidas com pequenos canais, sobre paredes com representações de sacrifícios em massa nos tentáculos de facas de hediondos horrores sem forma, sobre um altar de ônix.

Sobre dois grandes torrões de ferro que repousam ali naquela tumba. Ambos deformados, meio derretidos e meio congelados, nem sinos nem ícones. O olhar tremeluzente do Homem de Sebo passa pelo par de efígies destruídas, sem parar. A chama pisca novamente, obrigando-o a seguir em frente.

Silenciosamente ele se move por aquele lugar profano, através desse templo para deuses esquecidos, até que por fim chega à beira de um poço escuro. Um

túnel de pedra negra, cavado havia muito, muito tempo.

O Homem de Sebo se inclina sobre a borda, olhando para a escuridão.

E não é apenas o tremeluzir da vela que faz as sombras se moverem.

— O túnel existe! — grita Rasce.

Ele imagina Baston e o restante subindo aquele túnel, carregando armas e bombas. Vingança para Vyr! As ordens do tio-avô cumpridas!

Mastro não responde, mas Rasce sente sua consciência compartilhada se desenrolar, sua alma prolapsada se desenrolando à medida que retrocede pela cidade. Por um instante, ele sente Guerdon como Mastro deve senti-la, as ruas como veias, sua mente deslizando pelo túnel de Heinreil para roçar em algo escuro e profundo.

E então ele cai de volta em seu corpo, onde é recebido com dor.

CAPÍTULO VINTE E SEIS

Elas entram numa rotina simples a bordo do barquinho de Myri. Cari faz todo o trabalho, e Myri se concentra em permanecer viva.

Sendo justos com a feiticeira, ela faz outra coisa, e essa coisa é a chave para que suas chances de fazer a viagem para Khebesh tenham sucesso. Todas as manhãs, Myri vincula vento e onda, ordenando-lhes que carreguem o *Tymneas* rapidamente sobre o oceano. É a navegação mais fácil que Cari já fez.

Myri afirma que os feitiços também são fáceis. Os deuses já foderam o éter ali com milagres discordantes, Kraken e o Senhor das Águas colidindo pelo comando dos mares, então é trivial para ela pegar os farrapos da realidade e tecê-los em um novo feitiço. Mas Cari consegue ver a tensão em seu rosto, a maneira como ela se prepara contra forças que Cari não pode sentir. Ela observa Myri medir seus frascos de drogas restantes como Mastro costumava espaçar suas injeções de alkahest. Elas dividem o barco, uma zona de fronteira silenciosa correndo a meia-nau. Cari passa a maior parte do tempo na popa, Myri na proa.

Às vezes, uma rajada forte chicoteando o Mar de Fogo rasga os feitiços de Myri, e Cari tem que correr a fim de ajustar as velas, mas durante grande parte da jornada há tempo de sobra para matar.

Ou não matar. A feiticeira pode estar bem lá embaixo na lista de inimigos de Cari, mas está lá, e muitos dos nomes acima dela foram riscados. Mas não é o momento. Agora é avistar Khebesh, e então o pequeno Armistício particular delas

termina.

Cari não é muito de conversa, mas talvez falar tire seu foco da fome corrosiva em sua barriga. Suas tentativas de entender o etérgrafo não produziram nada além de frustração. Ela havia esperado, de alguma forma, que a máquina funcionasse como seu amuleto e deixasse seus pensamentos alcançarem Mastro do outro lado do mundo, mas até agora a engenhoca não respondeu. Ela tem que lutar contra o desejo de jogar a maldita coisa ao mar.

E talvez falar impeça Myri de olhar para ela como se ela fosse algo perigoso, algo venenoso. A feiticeira é que é a perigosa aqui, certo? Longe de Guerdon, longe de Mastro, Cari não tem nada.

— Como é Khebesh? — pergunta Cari.

— Quando fui lá pela primeira vez, achei que era a cidade mais maravilhosa do mundo. Só mais tarde percebi que é um eremitério. Tranquilo, deliberado, todas as coisas cuidadosamente equilibradas. — Ela olha para Cari. — Você vai odiar.

Cari dá de ombros.

— Contanto que ajudem Mastro, não importa. De onde você vem? Antes de Khebesh, quero dizer.

Myri esfrega o pulso tatuado. Pequenos raios crepitantes de energia etérica dançam em torno de sua mão. Ela os arremessa sobre a grade como ranho e a magia se dissipa sobre o vasto oceano. Então ela começa a falar, sua voz um sussurro doloroso que se perde quase todo no vento e no ranger das velas...

Ela nasceu nas florestas de Varinth, e se comentava aos sussurros que ela havia aberto seu caminho para fora do ventre de sua mãe queimando, com palavras de fogo, tendo sido amamentada por um espírito de javali da escuridão da floresta. Um talento selvagem e uma reviravolta de mente e alma lhe conferem uma habilidade natural para feitiçaria. Também a chamaram de bruxa e a colocaram como aprendiz das sacerdotisas que teciam efígies de ramos verdes para o deus javali.

Naqueles dias, as tribos guerreavam com o Império de Haith, e Myri matou pela primeira vez aos seis anos. Homens de Haith marchavam nas aldeias da floresta em colunas ordenadas, soldados vivos e mortos avançando em sincronia, indistinguíveis até as explosões de feitiçaria os atingirem. A carne secava e os ossos vivos desmoronavam, mas os mortos continuavam andando.

O deus javali morreu cem vezes, derrubado por fogo de artilharia. Cada vez que um novo santo ou avatar emergia da floresta de espinhos, os homens de

Haith o matavam novamente. Eles queimaram os templos, derrubaram as efígies e espalharam as oferendas na lama.

A tribo se rendeu. Os guerreiros trocaram espadas por serras e machados. Os estaleiros de Haith estavam famintos por madeira. As sacerdotisas sobreviventes fugiram para a escuridão, onde nenhum homem poderia seguir. Mas deixaram Myri para trás, e os mortos a capturaram.

Cari joga uma linha de pesca na água. Elas estão quase sem comida, e enquanto Myri mal come, Cari sente o estômago colado nas costas de tanta fome e isso a deixa irritada.

— Se quer jogar esse jogo de quem teve a infância mais merda, saiba que estou dentro.

— Ah, por favor. Eu sei tudo sobre o seu passado, lembra? Eu estava com Heinreil quando ele descobriu quem você era, Carillon *Thay*. Você foi enviada para morar com sua tia. Sua infância foi joelhos ralados, piqueniques e animais de fazenda.

— Minha tia tentou me matar.

— Porque você foi criada para ser o Arauto dos Deuses de Ferro Negro e trazer a desgraça sobre o mundo? Porque você foi gerada a partir de um Desfiador invocado por seu avô louco? Ou porque ela precisava passar um tempo com você?

— Myri revira os olhos. — E eu não quero jogar, como você diz. As circunstâncias da minha infância foram duras, mas não adianta reclamar com ninguém. Meu passado não me define. Eu escolho meu próprio futuro.

Sua história é interrompida por um acesso de tosse tão intenso que Cari cruza a linha de demarcação para ajudar Myri a respirar. Depois de alguns momentos vomitando sobre a amurada, a feiticeira continua.

Todas as coisas têm um lugar no ordenado Império de Haith, mesmo meninas selvagens da floresta. Eles a enviaram para uma escola do Gabinete para feiticeiros nas montanhas ao norte de Paravos, onde moldaram seu talento, lhe ensinaram encantamentos extraídos de grimórios mofados. Seus colegas de classe eram uma mistura improvável: crianças como ela, outras de famílias pobres querendo melhorar de vida, criminosos considerados inteligentes o suficiente para tentar a taumaturgia, os desesperados ou tocados pelos deuses que não tinham mais para onde ir. Havia outras escolas, ela soube, onde feitiçaria era tratada como uma disciplina acadêmica, um pré-requisito para a alta ciência da necromancia, mas o

Império de Haith também precisava de feiticeiros de guerra descartáveis. Encantadores para soltar algumas grandes explosões antes que a retroalimentação etérica os arruinasse. Mesmo na juventude de Myri, tais práticas eram vistas como brutas e antiquadas: armas alquímicas prometiam mais poder destrutivo e não exigiam que nenhuma alma fosse dilacerada no processo. Mas o Império de Haith muda muito, muito lentamente; se o protocolo militar exigisse que cada coorte tivesse um feiticeiro de combate anexado, então feiticeiros de combate eles teriam.

Mas eles não queriam Myri. Então ela aprendeu tudo o que eles tinham para lhe ensinar, aperfeiçoou seu talento natural para a feitiçaria — e escapou.

A atenção de Cari é distraída quando um grande pargo morde seu anzol. Myri continua falando enquanto Cari luta com o peixe. Algo sobre vagar pelas terras ao redor de Paravos, às vezes sozinha, às vezes com criminosos, bandos de deuses ou mercenários. Algo sobre angústia e bolas de fogo. O poder casual da outra mulher irrita Cari: se ela pudesse lançar feitiços assim, não teria acabado numa lata de sardinha brincando de ajudante de Artolo Merda de Dragão sem dedos. Ela imagina o que poderia fazer com um talento de feitiçaria como o de Myri. Ela se vê detonando tia Silva com um feitiço explosivo. Ela se vê roubando jade azul de Sem Olhos com Adro, usando o mesmo feitiço de invisibilidade que Doze Sóis usou.

Ela se vê combatendo o feitiço de paralisia de Ongent e impedindo Mastro de cair.

É isso que ela quer, esse tipo de poder controlado. Chame isso de paradoxo de Santa Aleena. O ponto ideal é suficiente para impedir que outras pessoas fodam com ela, o suficiente para machucar aqueles que merecem ser machucados, mas não tanto a ponto de as pessoas olharem para ela em busca de salvação.

O peixe se debate no anzol, puxando a linha com força. Os antebraços de Cari se esforçam para segurar.

Certa vez, em Guerdon, eles pensaram que poderia haver uma maneira de Cari comandar os Desfiadores e controlar o poder dos Deuses de Ferro Negro, e a mera ideia a encheu de um horror frio diferente de tudo que ela já tinha sentido antes. A ideia de ser *responsável* por tudo a aterrorizava. Sua reação imediata: fugir. E, se isso não desse certo, dar tudo para Mastro. Deixar que as pessoas inteligentes como Mastro, como Eladora, descobrissem como lidar com tudo isso.

A linha fica frouxa, de repente. O bastardo escapou.

— Perguntei sobre Khebash — diz Cari, carrancuda.

— Eu estou contando exatamente isso.

— Não está, não. Você está divagando sobre malditos mercenários da Devastação de Pultish. Desembucha.

— Khebesh não fará sentido a menos que você entenda.

Todo ato de feitiçaria é um risco. Não importa quão talentoso seja o feiticeiro, não importa o quão preparado, há sempre um risco. Um dia, os dados se voltam contra eles, e o feitiço se volta contra o feiticeiro. Os feiticeiros são ladrões e jogadores que roubam pequenos fragmentos do poder dos deuses e apostam que são capazes de enfrentar a tempestade que se segue no rastro de sua blasfêmia.

O feiticeiro khebeshiano que encontrou Myri, porém, alegava ter um sistema infalível. Uma maneira certa de usar feitiçaria. Ele não tentou forçá-la. Não a sequestrou. Não a ameaçou. Ele simplesmente entrou no acampamento mercenário no meio de Pultish, passando por sentinelas e feitiços de proteção como se não estivessem lá, e ofereceu conhecimento a ela.

Ela navegou com ele para Khebesh no dia seguinte.

Todos os mapas indicam Khebesh ao longo da costa sul do Mar de Fogo, mas é como tentar misturar cartografia com poesia. A cidade está onde precisa estar; onde a magia rima com a realidade. Eles viram as torres de longe, brilhando como suas pontas de lança de prata no sol de verão. Eles passaram pelos Nove Portões Perigosos, que são o único caminho através das lendárias Muralhas Fantasmas, e em cada portão Myri superou algum desafio, resolveu algum enigma, provou seu valor, até que finalmente chegou ao oásis espiritual de Khebesh, onde o caos dos mundos exteriores, tanto mortal quanto divino, não tem poder de incomodar a tranquilidade da escola.

Em Khebesh, não havia deuses e não havia nações. Myri não era uma bárbara varinthiana nem prisioneira de Haith; nem iniciada do sacerdócio do deus javali nem uma feiticeira guerreira do Império. Em Khebesh há apenas estudantes...

— Então quem limpa os banheiros?

— O quê?

— Quem limpa os banheiros? — repete Cari. — Olha, eu era a Santa da Cidade Refeita, certo? Eu conheço a porra do encanamento por *dentro*. Culpe Mastro por isso. Eu não sei o que isso diz a respeito do homem que teve a presença de espírito de imaginar um sistema de esgoto notavelmente intrincado e funcional enquanto *morria*, mas, sim, eu tive mais visões divinas centradas em

banheiros do que jamais teria desejado. Mesmo na Cidade Refeita, milagrosamente conjurada e tudo, alguém tem que limpar o cagador. Você está me contando sobre alguma fortaleza igualmente mágica da academia... deuses, parece o sonho erótico de Eladora... mas o que eu quero saber é quem limpa os banheiros lá? — Cari dá de ombros. — Estou tentando descobrir com quem vou ter que lidar.

— Havia serviçais. — Myri franze a testa. — Eu não prestava muita atenção. Estava ocupada aprendendo.

Pois havia muito a aprender ali, na cidade dos feiticeiros, e Myri bebeu conhecimento como se fosse água pura. Por incontáveis séculos, os sábios de Khebesb reuniram sabedoria arcana de todo o mundo. Eles partem da cidade disfarçados de peregrinos, mendigos, aventureiros, feiticeiros de aluguel, escondendo sua verdadeira natureza de mestres. E então vagam pelo mundo, observam e aprendem, nunca intercedendo: pois os feiticeiros de Khebesb entendem que o mundo exterior está quebrado, como um pote de barro que se estilhaçou. Todo ato de feitiçaria corre o risco de ampliar as rachaduras, então cada feitiço deve ser cuidadosamente ponderado. Toda palavra de poder era sopesada, como moedas saídas da bolsa de um avaro. Nenhuma magia pode ser usada desnecessariamente; qualquer coisa que possa ser feita por meios mundanos deve ser feita por meios mundanos, não importa quão árduos. Myri estudou as obras de feiticeiros do passado que invocavam demônios e desafiavam deuses, mas ela não tinha permissão para conjurar a mais tênue das luzes sobrenaturais quando havia uma vela para ser usada em seu lugar.

O método para colar o pote quebrado da realidade ainda não foi encontrado, por isso é costume em Khebesb registrar cada feitiço lançado, cada milagre observado em um grande tomo que cada feiticeiro carrega consigo o tempo todo. Quando um peregrino retorna a Khebesb após longos e solitários anos longe, seu livro é acrescentado ao grande arquivo.

Um dia, predizem os mestres de Khebesb, surgirá uma Mente de complexidade tão profunda, um intelecto além da compreensão de qualquer coisa, exceto a si mesma. Essa Mente deverá abranger todo o conhecimento do arquivo, e todas as feridas do mundo, e tudo será renovado. A Mente deverá...

— Era você? — pergunta Cari.

— O quê? — Myri engasga e tosse tão forte que cospe algo preto e enrugado.

— Como assim?

— A Mente sobre a qual eles falavam. Quero dizer, você é uma feiticeira boa pra caralho, e eles foram te procurar.

— Se sou eu o profetizado que irá restaurar o equilíbrio do mundo? Não, Carillon Thay, nem todos somos escolhidos pelo destino. Eu sou boa, mas não sou nenhuma arquimaga lendária. É apenas uma teoria filosófica, não uma profecia mística. — Myri enxuga os lábios. — Minha história não era incomum. Os peregrinos procuram talento. Khebesh atrai as melhores mentes para si. Eles estão sempre em busca de intelectos aguçados e almas que não foram corrompidas pela divindade. — Myri acena para o livro, embrulhado em seu oleado. — Em condições normais, eles nunca deixariam algo como você passar pelos portões. Você colocaria em risco o precioso equilíbrio deles.

Cari faz uma careta e joga a linha de pesca novamente.

— Seja como for — diz Myri —, é tudo besteira. As teorias deles são mentira. Tomemos nós duas, por exemplo. Todos os feitiços que trabalhei em toda a minha vida, tudo isso... não é *nada* comparado ao caos que você desencadeou enquanto Santa. Eu acendi algumas velas, mas você incendiou o mundo.

Cari não responde, mas seus ombros se curvam. *Eu não*, ela quer argumentar, *foram os deuses*. As formas são visíveis na água. Mais peixes grandes. *Vamos, um de vocês, morda*. Apesar de todas as suas conexões divinas e experiências místicas, ela nem sequer consegue ordenar que um peixe morda a isca. Sua pulsos doem onde Vorz a sangrou.

— Eu disse isso a eles — diz Myri. — Eu disse a eles que o mundo fora dos muros tinha passado do ponto de recuperação e que escolher restringir nosso próprio poder era loucura. Eu não estava sozinha nessa. Outros concordaram comigo, e eu não fui a primeira a argumentar.

— Tymneas, certo?

Os olhos de Myri se arregalam de surpresa.

— Como você conhece esse nome?

— Você me disse. — Cari dá um tapa na lateral do barco. — Você batizou esse barco com o nome dele e disse que ele era uma inspiração sua.

— Ele deixou Khebesh muito antes de eu chegar, mas encontrei alguns de seus grimórios na biblioteca. Ele era um feiticeiro peregrino, um andarilho que costumava viajar para Ilbarin. E até além disso, às vezes. Eu levava o grimório de Tymneas comigo quando confrontava os mestres, mas eles não me ouviam.

— Certo, pelo que entendi você disse aos caras aos quais vamos pedir um favor que enfiassem toda a sua filosofia no rabo. E o que aconteceu depois?

Myri saiu sem ganhar seu cajado. Então inscreveu sigilos em sua carne viva, um mapa de sua própria alma. Uma declaração de que o restante do mundo poderia quebrar e queimar, mas ela permaneceria fiel a si mesma. Ela não se esconderia atrás das Muralhas Fantasma nem desistiria de seu talento para a feitiçaria. Cinco anos depois que entrou em Khebesh pelo Portão Perigoso, ela partiu pelo mesmo caminho. Fugiu na noite, envolta em um manto de proteção. Os mestres não são vingativos ou cruéis, mas também não toleram o roubo de seus segredos. Se a pegassem, a levariam de volta para Khebesh e nunca mais a deixariam partir. Ela viajou, nunca ficava em qualquer lugar por muito tempo por medo de encontrar um feiticeiro-peregrino disfarçado.

Voltou aos velhos hábitos. Os mercenários do Pultish estavam todos mortos agora, então ela foi para o oeste, para as Cidades Comerciais, onde um feiticeiro poderia facilmente encontrar emprego. Ela provaria para aqueles mestres enclausurados que era tolice permanecer na obscuridade, deixar o dom de feitiçaria mofar por algum senso equivocado de obrigação para com um futuro que nunca viria. A Guerra dos Deuses destrói o mundo de modo mais completo do que ela jamais seria capaz, e ela pretendia criar uma vida melhor para si mesma em meio às ruínas, antes do fim.

Melhor do que nunca, graças ao seu treinamento em Khebesh. Melhor do que qualquer graduado dos institutos empoeirados de Haith, ou academias do Pintor de Fumaça. Os alquimistas-estudiosos de Guerdon podiam ser seus iguais em refinamento ou técnica, mas não em força. Myri aperfeiçoou sua feitiçaria e os dados nunca se voltaram contra ela. Sua sorte não era impecável, e o poder que corre através dela a queimou, mas ela não cedeu. O poder valeu o preço.

De Severast para Jashan, para Khenth, para uma dúzia de outros lugares, e no fim, Guerdon. Algumas dessas cidades são familiares para Cari, mas as descrições de Myri fazem com que pareçam estranhas para ela. Coisas esquisitas atraem coisas esquisitas, ela imagina: ninguém vai contratar uma feiticeira como Myri só para roubar uma carga de jade azul ou furtar um armazém cheio de vinho-de-poetas. Não, você contrata um feiticeiro quando precisa lutar contra um demônio, ou espionar os sonhos de algum político, ou...

— Quando Heinreil a contratou? Quando ele roubou meu amuleto?

A mão de Cari involuntariamente vai ao pescoço, lembrando que seu tesouro foi tirado dela novamente. Desta vez, a perda do amuleto não dói tanto. Agora que sabe a verdade sobre sua origem, ela sabe também que ele está conspurcado.

Naquela época, porém, o amuleto era tudo o que ela tinha da mãe que nunca conheceu, tudo o que tinha para chamar de lar.

— Não. Eu tinha trabalhado com ele antes, várias vezes. Ele me manteve como segredo do restante da guilda de ladrões.

— Irmandade — corrige Cari automaticamente. Ela cospe sobre a amurada.
— Aquele bastardo escorregadio.

— Ele me tratou bem e não era louco como Artolo. Como empregador, minha avaliação dele é positiva.

— Ele envenenou Mastro!

Myri dá de ombros.

— Isso é entre Mastro e Heinreil. — Ela gesticula para o grimório. — Este é um relato de todos os feitiços que Ramegos lançou. Todos os seus pecados, todas as suas preocupações a respeito do modo com que suas ações distorceram o mundo. E, sinceramente, foda-se. Minhas ações são minhas. O mundo que cuide de si. — Ela leva um momento para recuperar o fôlego, então continua: — Heinreil trouxe o amuleto para mim. Eu conseguia ver que era um talismã potente, mas não pude adivinhar muito além disso. Achei que você tinha roubado isso em algum lugar, mas Heinreil descobriu que você o herdou de seu avô.

— Me disseram que era da minha mãe.

Myri sorri e é feio de se ver: seus lábios foram esturricados pelas palavras de poder que repousavam sobre eles, de modo que parece uma ferida aberta.

— Mais correto dizer que ele *conjurou* sua mãe. O amuleto era uma relíquia do Culto de Ferro Negro, reaproveitado pelos feiticeiros de Jermas Thay para ser um elo com os deuses adormecidos. Mas também abrigava um fragmento da fome do deus, uma emanção manifesta.

— Um Desfiador — diz Cari. O pensamento a enoja e fascina em igual medida, e Myri é a primeira pessoa que ela conhece que pode ser capaz de responder a algumas de suas perguntas. Bem, a primeira pessoa que ela conheceu que não estava tentando usá-la em algum ritual arcano, jogá-la em uma prisão para santos, ou que ela própria não estava tentando assassinar ativamente. — Mas eu sou humana, certo?

Myri enrugando o que resta do nariz com desdém.

— Que pergunta imbecil. A humanidade é um acidente de nascimento, não algo para se agarrar ou se orgulhar.

— Bom, eu não sou uma porra de um Desfiador, sou?

A feiticeira rola e se enrola em um cobertor.

— Obviamente que não. Estou cansada. Me acorde quando o vento falhar.

— Calma aí. Eu quero o resto da história.

O restante da história é curto, doloroso e culpa de Carillon.

Essa parte Cari não menciona. Ela fica quieta enquanto Myri descreve sua tentativa de fugir de Guerdon no auge da Crise. Myri e Heinreil venderam Eladora e o amuleto para os Rastejantes em troca de uma fortuna em ouro, e tentaram escapar da cidade numa carruagem. Mas Cari tinha poder naquela noite, e do outro lado da cidade ela viu seu inimigo e o atacou. Com um pensamento, ela poderia ter esmagado a alma de Heinreil, atravessado todas as proteções de Myri e a destruído. Em vez disso, ela apagou a vida de uma das raptequinas que puxava a carruagem e os jogou de encontro a uma parede.

Heinreil, com as pernas quebradas, foi preso.

Myri escapou e fugiu para o sul, para Ulbishe. Para sobreviver, porém, teve que usar feitiçaria apesar de seus ferimentos. Como um apostador numa sequência de derrotas, fazendo apostas com o dobro do valor ou zeradas para dar a volta por cima. O custo pago com estigmas em seu corpo e cicatrizes em sua alma. Em Ulbishe, ela trocou a pouca moeda de Guerdon que levava pelo traje de contenção. A primeira vez que passou por Ulbishe, a qualidade do trabalho de alquimia lá estava muito aquém do de Guerdon, mas os alquimistas de Ulbishe melhoraram muito nos anos seguintes, e, de uma forma ou de outra, ela não tinha muita escolha. Aprimorada pela prisão de ferro, ela seguiu rumo ao sul. Contornou a Guerra dos Deuses...

— Foi quando você foi trabalhar para Artolo?

— Não. Ilbarin estava sitiada pelos deuses de Ishmere. Eu levei *Tymneas* para leste, além do Mar de Fogo, e cheguei a Khebeshe por essa rota. Só que os portões estavam fechados para mim, e eles não abriam. — Myri estremece sob o cobertor. — Tentei todos os feitiços que sabia. Soquei os portões. Argumentei, exigi, implorei. Mas a cidade permaneceu fechada. — Seu olhar pousa sobre o livro. — Mas eu vou voltar e dessa vez os portões se abrirão.

— Digamos que você volte para Khebeshe...

— Eu vou voltar.

— Digamos que você me abandone para ser devorada por deuses selvagens ou algo assim.

— Pode ser.

— E você aparece com o grimório de Ramegos, eles te deixam entrar e curam

você. E depois?

As palavras de Myri são um sussurro.

— Então eu cuspo na cara de todos e vou embora novamente. Minhas circunstâncias atuais não têm relação com o fato de que eu estou certa e eles estão errados.

Cari verifica irritada a linha de pesca. Há pouca chance de pegarem qualquer coisa a essa velocidade, mas não há mais nada para comer. A costa escura do continente desliza a estibordo. Formas escuras na água também: ela se pergunta se não são peixes, mas Bythos. Um escolta enviada pelo Senhor das Águas? Algum fantasma do capitão Hawse ainda cuidando dela? O mais provável é que sejam apenas caçadores de carniça, esperando para recolher dois cadáveres frescos, cheios de resíduos para seu deus quebrado.

Ela sacode a linha, descontando sua frustração. Fica se perguntando por que o final da história de Myri a irrita tanto. O puro egoísmo nela, talvez: Myri ameaçando tirar a única chance de Mastro de sobreviver. É a única chance da feiticeira também, claro, mas Mastro é uma pessoa melhor que Myri, merda. Se Cari puder escolher, ela escolhe Mastro.

Ah, agora você quer que seja com você. Agora você quer ser aquele que separa os vivos dos mortos. Era fácil, lá no campo, escolher entre sua liberdade e a saúde de Adro.

O *Tymneas* rola e estremece. Cari salta e vasculha os mares atrás delas, uma vida inteira de instinto avisando-a do perigo. Há uma longa faixa de água estranhamente parada e vítrea que se estende do norte, a partir da mancha no horizonte que é a Rocha de Ilbarin. A faixa rola para o oeste, esticando e girando, como o raio de uma gigantesca roda... e há outra se movendo do leste, visível a distância enquanto as ondas quebram ao longo dela.

Cari já viu isso antes. Em Guerdon, antes da invasão. Ela sabe que se aquele mar vítreo e roubado tocar o *Tymneas*, elas serão pegadas como uma mosca em âmbar. É o milagre do Kraken.

— Kraken! — grita ela, cortando a linha com sua faca. Cari pula para o leme e o puxa para o outro lado. Ela chuta a madeira ao lado da cabeça de Myri para acordar a feiticeira. — Kraken! Temos que sair da água!

Myri acorda e com uma palavra desperta um furacão.

O *Tymneas* corre para o oeste, as velas tensionando para conter o vento conjurado. Tão rápido que elas deixam os Bythos para trás.

O milagre Kraken as alcança, como os dedos de uma mão gigantesca,

procurando e sondando, mas elas também conseguem avançar mais rápido. A costa continental cresce à frente delas. À medida que se aproximam, Cari vê o clarão distante de milagres refletindo nas nuvens baixas.

— Temos que sair da água — repete ela.

— É a Guerra dos Deuses — avisa Myri. — Vamos ter que passar por ela.

— Deixe só os filhos da puta tentarem nos parar.

Artolo observa a aproximação do *Filho da Lua* da torre da mansão do prefeito em Ushket. O cargueiro é grande demais para passar pelas ruas alagadas da cidade e chegar ao novo cais. Em vez disso, enxames de barcos menores transportam carga, esvaziando os armazéns de seus estoques de yliastro. O casco de ferro do *Filho da Lua* assoma acima deles, levando tudo o que podem levar até ele, mas ainda assim insaciável.

O tio-avô se foi, levando Vorz com ele. Todos os apelos de Artolo, ignorados. Eles o deixaram ali, naquela ilha amaldiçoada, para supervisionar o carregamento do *Filho da Lua*. A bruxa também se foi, levando as *mãos* dele com ela.

— Como posso servir, tio-avô, se não tenho mãos? — perguntara ele.

— Você tem uma língua. Comande em meu nome — respondera o dragão, desaparecendo em seguida no céu brilhante.

A nova adaga de dente de dragão pendia do cinto de Artolo como uma piada cruel. Os feitiços da bruxa desvaneceram, e ele não consegue mais empunhar a lâmina.

Então Artolo usa a língua. Ele comanda. Manda o restante dos Eshdanas vasculhar a ilha mais uma vez: Carillon pode ser capaz de se esconder, mas como aquela maldita bruxa pode escapar dele? Ela mal consegue andar! Dol Martaine volta de mãos abanando e diz que não há rastros do par traíçoeiro.

Vazio, perdido, Artolo caminha pelas ruas de Ushket, sem rumo como um Bythos. Seus guarda-costas o seguem, confusos e nervosos. Às vezes, pedintes se aproximam, implorando por uma passagem para fora de Ilbarin. Eles se oferecem para trabalhar no acampamento de yliastro, se oferecem para tripular o *Filho da Lua*, lhe oferecem tesouros recuperados da cidade afogada, suas filhas para aquecerem a cama dele. Artolo ignora todos.

Incapaz de tocar, ele apenas anda e olha. Ele volta às ruínas do *Rose* como se houvesse alguma resposta escondida lá. Volta para a rua do Vidro Azul e vadeia pelas águas salpicadas de cinzas, pela maré de vermes mortos. Ele anda pelos conveses do *Filho da Lua*. Uma embarcação construída em Maredon, um prêmio levado por piratas Ghierdanas. Em outra vida, Artolo se imagina capitão daquele

grande navio. Equipando-o com canhões roubados, cingindo-a com runas de proteção e navegando-o para o redemoinho da Guerra dos Deuses. Saquear e pilhar, como convém a um Ghierdana, e nunca ir para Guerdon. Nunca ir para Ilbarin.

Jamais colocar os olhos em Carillon Thay.

As marés sobem e descem. Barcos entram e saem. Aterrorizadas, figuras desaparecem correndo para as sombras quando ele passa. Artolo não come: não consegue suportar a vergonha de ter algum servo o alimentando de colher. Ele não dorme.

Como pode usar a língua? Bem, ele precisa dela para gritar silenciosamente.

Outra pedinte emerge de um beco, bloqueando seu caminho. Um guarda-costas avança para empurrar a velha para o lado, mas ela se move com graça surpreendente, trapos imundos rodopiando quando se abaixa para ficar na frente de Artolo.

— Seu destino não mudou — diz ela.

Ele procura por sua língua.

— Você. Você é a sacerdotisa ishmeriana. Damala.

— Carillon Thay ainda está ao seu alcance. A Aranha do Destino previu que você a estrangula.

Ele ergue as mãos arruinadas, os tocos dos dedos.

— Com estas mãos?

Damala pega as mãos dele, levanta a voz numa oração ao Kraken. As ondas batem contra o casco do *Filho da Lua*, os borrifos brilhando como cacos de vidro à luz do sol. Artolo de repente se sente *duplicado*, simultaneamente de pé naquela rua lamacenta em Ushket, mas também no mar, observando a cidade de longe com olhos frios e inumanos.

— Com estas — diz ela e o libera.

Tentáculos brotam dos cotocos em sua mão, viscosos, se contorcendo, o Kraken em miniatura. Sua própria pele dando lugar à carne manchada de lula. Ele flexiona as mãos transformadas, sente a força divina fluir através dele. Por um momento, tem a sensação de roçar os dedos no casco de madeira de um barquinho, e, através de receptores de paladar nos nós de seus dedos, ele sente o cheiro do suor de Carillon Thay, o fedor de ozônio da bruxa.

E então tudo se vai.

— Faça uma oferenda — sussurra a sacerdotisa. — Sele a barganha.

O que ele tem para dar? Seus dedos-tentáculos se fecham ao redor do punho da nova adaga de dente de dragão, e a sacerdotisa assente.

— Muito apropriado. Você vai agradecer aos deuses. — Ela aponta para baixo

na direção do porto. — Lance-a nos mares do Kraken, e Ele o reivindicará como Seu instrumento.

— Não — diz ele com voz grossa, sua língua grande demais para a boca. — Não desta merda de cidade. Não de Ilbarin. Para o abismo com este lugar. — Ele se vira para os guarda-costas. — Encontre o merda do Dol Martaine! Mande ele preparar o *Filho da Lua* para partir imediatamente!

— Meu senhor, só carregaram metade do yliastro...

Os dedos de Kraken se fecham ao redor da garganta do homem Eshdana. Os dedos de Kraken apertam, e o esbugalhar dos olhos do homem, os suspiros sufocados que escapam de seus lábios roxos são uma oração ao Kraken.

O *Filho da Lua* parte com a maré noturna, puxado por rebocadores para longe das águas rasas da Rocha. Em mar aberto, seu poderosos motores roncam, seus parafusos giram, levando-o para o sul.

Ele lança a lâmina do convés de popa do *Filho da Lua*, e os mares de vidro do Kraken aceitam a oferenda da adaga de dente de dragão, engolindo-a como se engolissem Ilbarin.

CAPÍTULO VINTE E SETE



s dias passam, e Rasce ainda está na cama.

Baston passou a maior parte do primeiro dia sentado na casa da rua Lanterna, esperando o chefe se recuperar. Ele chamou um médico para tratar o ferimento na perna de Rasce, mas o ferimento em si não era o problema. Eles precisavam de um feiticeiro. Ou um sacerdote.

Ou um exorcista, alguns dos Ghierdanas sussurram.

Que se fodam eles. Os Ghierdanas não entendem a transformação que Mastro forjou através de Rasce. É uma cidade de ladrões agora, uma cidade de sorte. Todos os dias, chega mais uma história das fronteiras da Cidade Refeita sobre como um ladrão escapou por uma brecha em uma parede que não estava lá antes, ou uma patrulha da guarda que conseguiu se perder em um único beco sem saída por metade de um dia, ou de como uma velha sonhou onde cavar para encontrar um tesouro escondido dos alquimistas. De como um beco era de piso liso quando um batedor de carteiras fugia por ele, mas as pedras se tornavam irregulares e traiçoeiras quando a guarda o perseguia.

Eles costumavam contar histórias da Santa das Facas, a guardiã vingativa da Cidade Refeita. Agora, falam de um anjo mais sutil.

Com Vyr morto e Rasce semi-inconsciente, a responsabilidade de administrar o negócio recai sobre Baston e Karla. Há comerciantes de yliastro que devem ser intimidados para seguirem na linha, mercadorias a serem contrabandeadas através

das fronteiras da zona. Nas últimas semanas, Baston criou alianças entre contrabandistas Ghierdanas, marinheiros locais e estivadores, e os cais da Cidade Refeita estão em atividade dia e noite. Ele visita amigos com quem não fala há anos, reativa antigas conexões, coloca moedas nas mãos de quem pode usá-las. Coloca facas e armas em outras mãos também.

É um bom trabalho, equilibrar a balança. Ele consegue sentir os velhos mecanismos voltando à vida, os costumes e relações da Irmandade retornando em uma nova forma.

Baston retorna à rua Lanterna todas as noites para ver como vai Rasce, que dorme e resmunga em seu sono. Karla se senta ao lado dele na cama com remédios, mas também um caderno para seu oráculo improvisado. As visitas noturnas de Baston assumem o aspecto de reverências rituais, uma bênção cerimonial. Ele assume uma parte da autoridade de Rasce, fala pelo chefe, e ninguém questiona suas ordens. Os outros Ghierdanas sussurram e resmungam sobre um estranho — que nem sequer tem marca de cinza! — tendo tal influência, mas Baston está muito ocupado com o negócio para dar muita atenção. O ouro do dragão flui por seus dedos — e pelos de Karla. Quando ela não está com Rasce, está na Cidade Refeita, distribuindo moedas e bondade, do mesmo modo com que a Irmandade costumava compartilhar uma parte do que roubava com o povo pobre do Arroio.

Todas as noites, ele olha para o mapa de fornecedores de yliastro de Vyr. Dois aglomerados, de cada lado da cidade. No aglomerado das docas, um longo arco que vai das ruínas da Ponta da Rainha até as novas docas em construção nas Rochas de Shad, todos pegaram as cinzas. Todos, desde mercadores estabelecidos e de boa reputação com os alquimistas como Craddock, até o mais humilde catador com alguns barris de yliastro velho recuperados da guerra. Estão todos sob o controle de Rasce.

Sob o controle de Baston.

Ele não pode negar que a sensação é boa, mas é tudo muito frágil. Se Rasce acordar, se o dragão retornar... e aí?

Karla desce e lhe entrega uma xícara de chá fumegante.

Eles ficam sentados em silêncio por alguns minutos, mas é diferente do silêncio sociável do qual desfrutavam na antiga casa de Baston no Arroio. É como se fossem intrusos, entrando sorrateiramente em algum lugar ao qual não pertencem. Ou é apenas ele que se sente indigno daquele lugar? Ele não se reporta a Sinter há dias: não que queira fazê-lo. Karla está segura ali, mas Sinter ameaçou outras pessoas.

— Precisamos ver como está a mamãe.

— Ela está segura. Está com amigos. — Karla bebe o chá. — Vou ficar aqui, caso precisem de mim. Você também deveria ficar.

Baston olha para as mãos. Ele quer que alguém lhe diga o que fazer, em quem bater. É para o que ele foi treinado, é nisso que é bom. Ele pode organizar, construir a Irmandade, mas precisa de um líder com visão. Ele quer que Mastro fale com ele, lhe diga o que precisa ser feito para que a cidade seja melhor. Quem precisa ser retirado? É Mandel, como quer Rasce? Duttin e seus aliados enigmáticos? Deuses inferiores, ele iria gostar disso. São os invasores de Ishmere, e foda-se o Armistício?

Me diga o que fazer. Me diga antes que esta oportunidade escape. Me diga como expiar.

— Precisamos de alguns rapazes para cuidar do Mercado Fantasma. E as docas velhas. Estou pensando em Gunnar e talvez Sten Cantcount — diz Karla, quebrando o silêncio.

Ambos Irmandade. Ambos nossos.

— Eu vou resolver isso.

— Tem um navio indo para Lyrix na próxima semana. Deveríamos mandar o corpo de Vyr para casa.

— Ele vai precisar de escolta, eu presumo.

Karla sorri.

— Os parentes dele deveriam levá-lo. Família Ghierdana puro-sangue, não comprada pelas cinzas. Estou pensando em enviar alguns deles de volta para Lyrix. Se você disser a eles que a ordem veio de Rasce, eles irão embora.

— E o que faremos quando o dragão voltar e descobrir que seus parentes se foram, um sobrinho-neto morreu e seu Escolhido está de cama?

Karla está prestes a responder quando um mensageiro bate na porta.

— Chefe! Chefe! Tumulto nas Rochas de Shad!

Nas Rochas de Shad, Baston encontra coisa pior que um tumulto.

Há um longo cais ali, pilares incrustados de merda afundados na água espumosa da Baía de Shriveport. Mais além, armazéns em ruínas, destruídos após a Crise. Todos de propriedade de um comerciante alquímico chamado Barrow. Um mês atrás, Baston entrou nessa água espumosa, segurou o rosto de Barrow até que ele cedeu e pegou as cinzas, jurando lealdade eterna ao Ghierdana.

Agora, há um esquadrão de guardas da cidade lá, mantos azuis drapejando com a brisa do mar. No telhado do armazém, as luzes ardentes de um trio de Homens de Sebo.

Baston os observa por uma luneta. São recém-moldados, como os que ele encontrou na fábrica de Mandel e diferente daquele que atacou Rasce. Mantos de guarda da cidade estão pregados em seus ombros de cera e os três estão curvados como gárgulas. Homens de Sebo, de volta às ruas. Os maus velhos tempos coroando toda essa nova estranheza.

— Nós descemos para pegar Barrow, como você nos disse, e os castiçais vieram pra cima da gente sem avisar — diz um dos ladrões, segurando o braço ferido. — Tentamos lutar, mas eles são muito rápidos. O pessoal da guarda veio depois. Estão interrogando Barrow mais adiante.

A luneta muda para um pequeno escritório contíguo ao armazém. Baston consegue distinguir as feições magras de Barrow. Ele está falando com um capitão da guarda.

— Quantos dos nossos eles pegaram? — pergunta Baston.

— Eles prenderam Sten Cantcount e o jovem Leo. Jahn tentou lutar e cortaram a garganta dele. O resto de nós conseguiu sair.

— Vamos voltar pra Cidade Refeita — ordena Baston. — A guarda não pode nos seguir até lá.

— E os castiçais?

Os Homens de Sebo vestem a farda da guarda da cidade. Da última vez que foram autorizados a sair nas ruas de Guerdon, pouco antes da Crise, os castiçais estavam vinculados às mesmas regras que a guarda. Então, por lei, os Homens de Sebo não deveriam ser capazes de persegui-los livremente através da fronteira para a ZOL. Eles precisariam de um passe de Lyrix para atravessar.

Tudo isso e dois cobres lhe pagarão uma refeição de dois cobres. Homens de Sebo vão aonde querem.

— Corra depressa — ordena Baston. Ele vasculha seu bolso e encontra uma chave. — Tem uma prisão na rua do Grou, no Arroio. Mande alguns rapazes pra lá, diga a eles para trazer o conteúdo de volta para Lanterna, está certo? Cada pedacinho.

O ladrão assente.

— E me dê seu rifle.

Baston levanta a arma, testa seu peso e seu equilíbrio enquanto os outros ladrões fogem. Eles vão precisar de uma distração para voltar para a Cidade Refeita em segurança, mas também existem regras a serem observadas. Quem pega as cinzas deve ser leal aos Ghierdanas. Pegar as cinzas e depois quebrar o juramento é imperdoável. O juramento de um homem tem que significar algo. A própria recusa de Baston em pegar as cinzas é prova disso: se ele não puder jurar fidelidade aos Ghierdanas de verdade, então não pode jurar, não importa o quão

útil esse juramento possa ser. Existe um inferno especial para quem o quebra.

Ele abre a culatra, verifica o cartucho de flogisto e o enfia de volta na câmara.

Não é a primeira vez que Baston mata, longe disso. Sua primeira morte foi aos catorze anos, uma guerra de ladrões contra a gangue Cinco Facas. Eles foram atrás de Heinreil, e os tenentes dele, atrás de Hedan. Também foram atrás das famílias. Um cabeça de gaivota invadiu o quarto de Karla, ele ainda consegue ver seus olhinhos pretos, ainda o ouve guinchar. Havia homens da Irmandade lá, guardas enviados por seu pai, e eles feriram a criatura deram suas vidas para salvar os filhos de Hedan, mas foi Baston quem o matou. Cortou sua cabeça de gaivota fora de seus ombros humanos. Ele se lembra do emaranhado de vísceras no pescoço estourando, jatos de alta pressão de sangue e linfa manchando o mundo de vermelho.

Heinreil o colocou como aprendiz do Cavaleiro Febril depois disso.

— O garoto tem talento para isso, Hedan.

O Cavaleiro Febril era o executor de Heinreil, seu quebrador de pernas. Mais do que pernas. Era só dizer qual membro, dizer qual osso. Bastava dizer qual dor, e o Cavaleiro Febril sabia como provocá-la. A serviço do Cavaleiro, Baston matou várias vezes e feriu muitos, muitos mais, alguns a ponto de fazê-los desejar a morte. Deuses inferiores, houve um menino que, de tão quebrado, foi vendido para os alquimistas ainda vivo e se ofereceu para ser enviado ao tonéis para acabar com a dor. Era Heinreil que o obrigava a fazer isso, Heinreil que ordenava a surra.

Toda vez que ele matou, foi por ordem de outra pessoa. Por ordem de Heinreil. Por ordem do Cavaleiro. Cada morte o sujara até ele ficar blindado em imundície. Hoje, Baston quer se lavar de tudo, mas, em vez disso, está afundando cada vez mais na lama. Sua fé nos princípios da antiga Irmandade é um fio tênue que ele espera que leve a um lugar melhor.

Barrow ainda está falando. Ainda se abrindo com a guarda. Não importa o que esteja dizendo. O que importa é que Barrow pegou as cinzas.

Ele aponta o rifle, ajusta a mira. O rosto de Barrow na mira.

Mais um passo na lama. Uma pressão no gatilho, e a janela fica vermelha.

Baston larga o rifle, vira e corre mesmo no instante em que a cidade pisca com uma luz forte de velas ao seu redor. Aquela parte de Guerdon é nova, e ele não a conhece muito bem, então precisa adivinhar quais becos levam para cima sobre o promontório e quais vão dar em becos sem saída. Os Homens de Sebo que o perseguem são fortes e leves o suficiente para saltar de um telhado a outro, suas cabeças acendendo holofotes enquanto o caçam. Dão gritos agudos uns para os outros, como se ele estivesse sendo perseguido por um pacote de chaleiras ferventes.

Para onde agora? Se ele virar à direita, pode chegar a um afloramento da Cidade Refeita, uma pequena enseada curiosa na Baía de Shriveport. Os navios Ghierdanas atracam lá agora. Mas há uma confusão de prédios entre ele e a enseada, um labirinto de galpões e alpendres, construído pela gente rude de Mattaur. Se ele se perder ou se alguém o retardar, os castiçais o pegam.

A outra opção é um túnel carniçal, bem em frente. Ele atravessa o promontório como um verme através de uma maçã. Antigamente, não teria hesitado em pegar o túnel. Assim tão perto da superfície, há pouca chance de encontrar carniçais selvagens. Mas agora os carniçais estão trabalhando com a guarda...

... Um lampejo de luz no telhado à sua direita, e a decisão foi tomada por ele. Baston abaixa a cabeça e corre em direção ao túnel, pernas latejando, bufando como um trem de carga. Atrás dele, os Homens de Sebo estão chegando perto, seus membros de cera incansáveis, o fogo do inferno atrás de seus rostos.

Ele é engolido pela escuridão do túnel, mas essa escuridão é muito breve, logo afastada pela luz tremeluzente de um dos Homens de Sebo que o segue. A vela reluz nas paredes esculpidas, verde de limo e úmidas, com gotas de água que brilham como joias, e o chão está escorregadio de lodo.

Ele não vai conseguir. A fronteira está no fim do túnel. Diabos, até onde ele sabe, os lyrixianos devem ter feito uma barricada no outro lado; seria bem típico de sua sorte. Ele corre à frente cegamente, escorregando nas pedras molhadas, espirrando no lodo, levantando-se de novo. Em algum lugar ao longe, o som de água jorrando de algum cano. Talvez eles inundem o túnel e joguem ele e o Homem de Sebo de volta à Baía de Shriveport. Ele vai se afogar do mesmo jeito que Fae, o que não seria um final ruim.

O Homem de Sebo o pega, o derruba e lá vai ele para a lama novamente. Um punho bate em seu estômago, tirando seu fôlego. Ele o pega pelos cabelos e bate seu rosto na parede, então o joga no chão mais uma vez. Rindo sozinho, faca na mão, a luz da vela virando a lâmina brilhante para o fogo.

“ESTE NÃO É PARA VOCÊ.”

As palavras saem da boca de Baston, mas não são palavras dele nem tampouco sua voz. Elas têm gosto de terra, podridão e carne.

O Homem de Sebo congela por um longo momento, sua chama tremeluzente o único movimento. A criatura contempla a voz sem medo. Dedos de cera sondam a garganta de Baston com surpreendente gentileza, como se espantado por ele poder produzir tal ruído.

“SAIA.”

O Homem de Sebo vira sua faca, empurra o queixo de Baston para cima,

como se estivesse determinado a dissecar sua laringe. E então convulsiona, largando a faca, arrastando-se para trás pelo chão do túnel como um inseto assustado. A chama em sua cabeça explode, depois se torna de um azul lúgubre, sua boca se abre, e ele cospe bolas de cera quente. Grita algo que pode ser algumas palavras, então se vira e foge.

Baston fica deitado na lama por um momento, todo o seu corpo dolorido. A voz sai dele novamente como um vômito.

“BASTON. DIGA A SEU MESTRE QUE PRECISO ME ENCONTRAR COM ELE. DIGA A ELE QUE EU SEI DE COISAS QUE ELE NÃO SABE. DIGA A ELE QUE QUERO FALAR COM MASTRO.”

Rasce acorda, sacudido de seu sono por sonhos com carniçais. Ele abre os olhos, mas a sala está muito escura para ver, e por um momento ele está confuso: estaria no túnel perto de Shriveport? Ou o túnel faz parte dele?

Abre seu olho interior, explora a percepção de Mastro e vê tudo. Vê o corpo na cama, os lençóis manchados. Ele precisa nadar em direção a ele, recuperar a carne... e então ele está em seu quarto na rua Lanterna. É noite lá fora, e as ruas estão escorregadias de chuva. Era dia e estava seco um momento atrás... Ele perdeu a noção do tempo novamente.

Não. É Mastro que teme ficar à deriva no tempo, Rasce se lembra. As linhas entre os dois estão borrando.

— Eu estava... — sua garganta está seca e dolorida, sua voz um coaxar.

— Sssh. Não se mexa.

Karla se ajoelha ao lado de sua cama, puxando a colcha de volta. Desenrolando um curativo em sua perna. A dor o atravessa.

— Minha perna! O que há de errado com ela?

Karla não olha para ele. Em vez disso, ela começa a mudar a atadura.

— Você se esfaqueou. Você esfaqueou as paredes algumas vezes, e então começou a se ferir. Baston teve que tirar a faca de você à força.

Rasce luta com a lembrança.

— Eu precisei fazer isto. A dor ajudava. Foi como um sacrifício.

— Eu sei, eu sei. Fique quieto. Descanse.

A ferida, quando revelada, é profunda e feia, um corte no músculo da coxa quase até o osso. Karla limpa suavemente, passa uma camada generosa de pomada nela, depois abre outro frasco e começa a esfregar um lodo arenoso na pele ao redor da lesão. A pomada é entorpecente, faz com que ele se sinta desconectado da dor.

— O que é isso? — pergunta Rasce sonolento. Há algo estranho na lesão. A pele ao redor está dura, incrustada de pus acinzentado, e parece brilhar na penumbra.

— Alkahest — diz Karla. — Para a pele de pedra. Tem uma textura que é só um pouquinho pedregosa.

— Eu tenho a praga?

O terror toma conta dele, uma fria inundação de bílis carregando lembranças que não são suas: lembranças da lenta corrupção do corpo de Mastro pela Praga de Pedra.

Karla balança a cabeça, coloca uma mão tranquilizadora no peito dele.

— Eu comecei a tratá-la a tempo, mas preciso continuar tratando. Você tem que ficar parado e descansar. Está tudo bem. Baston vai resolver tudo.

Ele quer protestar. Ele tenta se levantar, mas Karla o empurra de volta. Ela coloca uma xícara nos lábios dele; um gole de algo amargo, grosso e medicinal, que o leva de volta ao esquecimento.

CAPÍTULO VINTE E OITO

Este trecho de costa é um paredão de montanhas, uma profusão absurda de picos. Cari não consegue se lembrar de nenhum deus da montanha de Ul-Taen, mas algum deles deve ter andado ali. Ou talvez alguma força expedicionária do norte tenha trazido consigo os milagres de Urias Fazedor de Montanhas. Certamente, essas montanhas não estavam lá da última vez que Cari passou por ali, mas Myri não se perturbou.

— Guerra dos Deuses — diz ela, e dá de ombros.

Elas encontram um lugar para atracar o *Tymneas*, uma pequena enseada onde duas montanhas tombaram uma contra a outra, criando uma brecha no paredão marinho. Quando cruzam o arco titânico de pedra, Cari vislumbra macacos de pelagem branca agarrados à rocha lá em cima. As criaturas gritam e silvam para o barco ao passar. Seus rostos são caveiras.

Além da muralha da montanha, as terras são meio familiares. Os pântanos de sal e as dunas da costa de Ul-Taen, os restos de estradas e assentamentos antigos pontilhando a paisagem quebrada como seixos espalhados.

A outra metade é pesadelo. Pedacos de céus quebrados, caídos do alto e materializados no momento de sua destruição. Milagres malformados vazando para a realidade, crostas de obras divinas. Criaturas tocadas pelos deuses rastejam pela terra, gritando hinos de gratidão. Plantas estranhas crescem, arbustos vermelho-fogo que se inflamam ao toque, flores da montanha expelindo um

veneno azul virulento aos ventos invisíveis. Elas viajam pelos prados de algum deus caçador, atravessando as pilhas queimadas de uma biblioteca aparentemente infinita, atravessando um deserto de cacos de vidro.

Não estão sozinhas ali. Fantasmas habitam aquela terra, as sombras de divindades quebradas repetidamente até que não restasse nada além de fragmentos sem mente. Movem-se com o vento, tentando impor seu padrão ao que quer que encontrem pelo caminho. Seixos se empilham espontaneamente para formar pequenas montanhas, nuvens de poeira assumem o aspecto de lobos e serpentes. Tufos de grama se tornam cordas de liras angelicais. Subitamente, o etérgrafo roubado sintoniza alguma frequência divina e enlouquece, as teclas martelando profecias incompreensíveis até Myri encontrar o botão de desligar.

Carillon e Myri também correm o risco de serem refeitas por esses deuses desaparecidos. Ambas as mulheres estão fortificadas contra o toque do divino — uma por meio de sua feitiçaria, a outra por meio dos restos de sua santidade, de sua herança mística — e as duas têm força de vontade suficiente para resistir ao ataque direto desses espíritos diminuídos. São deuses ainda perigosos de maneira oblíqua; às vezes, a atenção de Cari se desvia do caminho empoeirado, e pensamentos de fora se infiltram em sua mente. Num momento, ela imagina como seria rasgar a garganta de Myri com os dentes, uivar e chamar sua matilha desaparecida (Ratazana uivava de volta para ela, ela sabe disso, e Adro se estivesse bêbado o suficiente). Em outro momento, ela percebe que está recitando poesias, suas palavras tão doces que mel pinga de sua boca. Ela tem a presença de espírito de continuar recitando por alguns minutos depois do surto, e Myri coleta o mel para que tenham pelo menos algo para comer.

— Não podemos fazer todo o caminho por terra — murmura Myri. — Talvez voltemos para a costa novamente quando estivermos ao sul da Cabeça do Carneiro. Encontrar outro navio para a última etapa até Khebesh.

Ela soa como Cari. Basta chegar ao sul da Cabeça do Carneiro. Basta chegar à Cidade de Ilbarin.

Khebesh está sempre fora de alcance, uma miragem que recua.

Outros pensamentos que cruzam a mente de Cari são igualmente perturbadores, embora sejam todos dela. Ela pensa em Adro e espera que ele esteja se recuperando. Pensa em Ren e Ama e em como está feliz por não terem vindo. A criança, especialmente, estaria muito vulnerável. Crianças são criaturas impressionáveis, argila fácil para os deuses trabalharem. *Jermas pretendia usar você quando você tinha nove anos*, ela lembra, e pensar em seu avô a faz lembrar dos Rastejantes. Será que Sangria dos Doze Sóis teria encontrado um caminho melhor para Khebesh?

Acima de tudo, ela pensa em Mastro e no quanto se desviou de casa.

Cari sugere que elas sigam para o sul, para a cidade mercantil de Erephis. Ela esteve lá pela última vez anos atrás, e tudo o que lembra é de assistir soldados de Ul-Taen marchando pela praça a caminho da guerra com Ishmere. A multidão aplaudindo, e sacerdotes trajando mantos espalhando areia sagrada em seu rastro. Naquela época, a Guerra dos Deuses era algo distante. Agora, está em toda parte ao redor delas, em seus pulmões, em sua pele, penetrando em suas almas. Inscrita no mundo em ruínas ao redor delas. E isso ainda não é a linha de frente: a luta real voltou para o nordeste, ela supõe, em direção ao coração de Ul-Taen. Desde que o Reino Sagrado de Ishmere perdeu sua deusa da guerra e teve que recuar, as divindades ressurgentes dessas terras conquistadas se reafirmaram, deuses quebrados cambaleando para a guerra mais uma vez.

Cari estremece; ela matou a deusa da guerra, ela lançou a última bomba divina. Quanto dessa devastação ao redor é culpa dela? Não que ela tenha algum amor por Ishmere e seus deuses loucos, mas aquela dúvida doentia de que ela só piorou as coisas ainda resiste no fundo de sua mente. Como confiar nas próprias ações quando não consegue prever as consequências? Que se foda! Veja só Artolo: se ela tivesse matado o filho da puta bem morto em Guerdon, tudo teria sido diferente.

— Carillon. Preste atenção — avisa Myri. Cari olha para baixo e percebe que quase foi direto para um canteiro de flores venenosas. — Fique no caminho. E deixe que eu me apoie em você. — A bruxa enfia sua mão trêmula e cheia de crostas na dobra do cotovelo de Cari, mas a verdade é que não pesa quase nada. Myri foi tão queimada que ficou oca.

Elas cruzam a terra quebrada. Os espíritos do lugar parecem especialmente ofendidos com a presença de Cari. A mesma sensação de atrito e pressão que ela sentiu antes de encontrar Usharet, mas ali é uma constante, como o ar feito de lixa que só afeta sua alma. Várias vezes, cascas de deuses se manifestam para atacá-la. A maioria dessas manifestações é mais patética do que perigosa, o deus aparecendo como nada além de uma nuvem de poeira, uma única serpente que fala com uma voz humana ou um monte cambaleante de escombros que rasteja lentamente pela paisagem na direção delas. Outras manifestações fogem ou lutam, os feitiços de Myri brilham no crepúsculo. Em sua maior parte, entretanto, são apenas lama, pó e pedras quebradas. Uma terra sem deuses onde nada vive.

O combate parece pior a oeste. Naquela direção fica o Reino Sagrado de

Ishmere. Ele está além do horizonte, distante demais para afetá-las diretamente. O céu lá parece pegar fogo, e Cari descobre que não consegue dormir quando está de frente para aquele lado sem ser incomodada por pesadelos em que um martelo cai sobre ela. Acorda gritando sobre o julgamento do Grande Umur.

Em vez de ir para o oeste, elas vão para o sul, atravessando cambaleantes por dias as terras em constante mutação.

Erephis se foi.

— Acho que um caracol muito, muito grande passou por cima dele — diz Myri.

Carillon desejou não ter que concordar. Pela borda do desfiladeiro reluzente, Myri barganha com alguns fantasmas, trocando um punhado de moedas pela localização de um esconderijo de comida e notícias da guerra mais ampla.

— Que diabos os fantasmas querem com dinheiro? — resmunga Cari.

Ela desenterra um punhado de latinhas de um banco de lama. Há mais corpos enterrados ali também, a carne queimada pelo lodo, os ossos transformando-se em farelo em suas mãos enquanto ela os puxa para fora do caminho. Uma expedição militar, ela supõe. Recupera uma jaqueta milagrosamente intacta de um deles.

— O Império de Haith quebrou o deus da morte local, anos atrás — explica Myri. — Era costume dessas pessoas colocar moedas nos olhos dos mortos para pagar sua passagem para a vida após a morte. Os haithianos forçaram a deusa a aceitar apenas moeda imperial, mas agora Haith está em retirada e é difícil conseguir moedas haithianas tão ao sul. Assim, essas almas mortas não são reclamadas e ficam vagando pela terra. — Ela conta as moedas restantes, esconde-as. — Apenas se precisarmos pagar a passagem para outro lugar. Em todo caso, disseram que existem pessoas vivas a um dia de distância para o sul. É nessa direção que vamos.

Cari tira lama, icor e pedaços de soldado de uma lata e tenta ler o rótulo.

— Mas não queremos ficar longe das pessoas, caralho? Qualquer um que encontrarmos aqui provavelmente vai tentar nos matar, não?

Myri injeta outro frasco de sua medicação antes de responder.

— A presença dos vivos ao sul implica que as condições atuais permitem a existência de vida naquela região. O que não se aplica em todos os lugares da Guerra dos Deuses.

No quinto dia no inferno, elas chegam ao fantasma da cidade de Gissa. Até Cari sabe que Gissa foi destruída há dez anos ou mais, Gissa dos telhados vermelhos e

das casas de contos, Gissa dos templos e das paredes vermelhas, Gissa dos poços profundos.

Gissa deveria estar bem mais ao sul.

Elas se escondem em uma vala e observam a cidade passar. Pessoas, milhares delas, arrastando sacos de entulho e tijolo, ombros curvados sob mantos de ardósia vermelha. Pele vermelha com pó de tijolo. Elas marcham em colunas que imitam o traçado das ruas desaparecidas — e uma presença se move com eles, forças invisíveis achatando o chão à frente, carimbando o mapa da cidade rastejante na lama. Alguns seguram placas de rua como estandartes de batalha, outros cambaleiam na lama com uma pompa absurda, trajando as vestes ornamentadas de oficiais civis, de juízes e conselheiros. A procissão inteira tem um toque carnavalesco, um abandono louco misturado com orgulho cívico. Todos os rostos, das crianças famintas ao mais velho de barba grisalha, tocados por um êxtase divino. Eles moram em Gissa, e Gissa é a cidade celestial.

Cari sente a sensação de lixa novamente e aperta o rosto na lama quando uma grande barcaça-templo passa. É um enorme templo piramidal, a casa do deus cívico, montada sobre gigantescas canaletas de madeira de teca e puxada por uma multidão de adoradores em êxtase. Em cima do templo está um jovem, belo e resplandecente, escolhido do deus da cidade de Gissa.

— Me avise quando eles forem embora — sussurra Cari, mas antes que Myri possa responder o santo levanta a mão esquerda. As trombetas soam, a terra treme e a cidade se assenta ao redor deles. A vala delas está agora cercada por todos os lados pela memória de uma cidade em ruínas, pelas multidões cambaleantes dos deslocados e do divino.

Depois de uma conversa sussurrada na vala, elas concordam que Cari deve dar uma escapulida ao crepúsculo e tentar descobrir o quão perto estão do limite daquela cidade móvel. Myri está muito fraca para andar rápido, então vai permanecer no esconderijo, desenhando feitiços de proteção para garantir que não seja detectada.

— Se você não encontrar uma saída rápida, volte — diz Myri.

— Talvez a gente possa esperar até eles irem embora — sugere Cari. — Ficar escondidas aqui até a cidade avançar.

— Até onde sabemos, eles podem ficar aqui meses. Não sei por que estão cavando aqui.

— Tudo bem, então. Eu vou. Me dá o dinheiro.

— Você quer *fazer compras*?

Cari dá de ombros.

— É uma cidade. Haverá um mercado. No mínimo vamos precisar de um abridor de latas, caralho.

— Não é uma cidade. É o fantasma de uma cidade, preservada pela casca do deus da cidade.

— As pessoas ainda precisam comprar umas merdas. Me dê as moedas.

— Não.

— Tudo bem, então. Eu vou roubar.

Myri solta um palavrão e entrega a bolsa de moedas, que Cari pega como uma acusação condenatória de seus talentos como batedora de carteiras.

— Você vai andar mais rápido se deixar a mochila.

A porra do livro ainda está pendurada nas costas de Cari, junto com o etérgrafo, amarrado aos seus ombros com um pedaço de corda recuperado do *Tymneas*. A corda áspera penetra em sua pele, e o peso da maldita coisa realmente reduz seu passo. Ao mesmo tempo, ela instantaneamente imagina Myri fugindo cambaleante com o livro, escapando de fininho daquela cidade alucinatória do mesmo jeito que ela saiu de Guerdon anos atrás.

— Tem razão. — Cari desata o nó, deixa cair o embrulho. Então ela avança, pega um punhado de frascos de remédios de Myri, enfia no bolso como seguro. Myri faz uma careta para ela, mas está muito exausta para contestar. — Te vejo em algumas horas.

O crepúsculo torna a cidade ainda mais estranha. Existem pilares de pedras empilhadas em todos os lugares que parecem marcar as esquinas das ruas, algumas paredes baixas também. Cari não sabe dizer se essas pedras foram carregadas por todo o caminho pelo povo da cidade, ou se as próprias pedras caminhavam como parte da procissão. Ou quem sabe as pedras sempre estiveram ali, só que agora foram incorporadas à cidade, estrutura imposta ao caos. Muitas estão cobertas por fragmentos de ossos, o que a faz pensar em altares de sacrifício, e isso sempre a coloca num estado de espírito péssimo. Este lugar lhe dá arrepios.

Na penumbra, a sombra de estruturas paira sobre ela. Fantasmas de templos e casas desaparecidos, dando-lhe impressões fugazes de edifícios poderosos ao seu redor. Merda divina, por que elas tiveram que dar de cara com uma cidade-deus? É uma lembrança desconfortável do plano de seu avô para Guerdon, de transmutar os Deuses de Ferro Negro em algo manso e civilizado, espíritos cívicos para guardar a cidade. Uma lembrança, também, de Mastro. Aquele garoto no topo do templo rolante é como ele costumava ser, um avatar da cidade, a versão deles da Santa das Facas. Só que aquele lugar é uma cidade morta amarrada a um deus louco e quebrado.

Não. Não é parecido comigo. Não é parecido com Mastro, diz Cari a si mesma. E antes que eu me esqueça, vá se foder, Myri. Eu disse que haveria um mercado.

Cari passa por baixo de uma arcada decorada com grandes cavalos de bronze — não, sob a *memória* de uma arcada — e vagueia pelo mercado. Não há barracas, apenas comerciantes e vendedores ambulantes parados nos lugares onde as barracas deveriam estar, como se estivessem numa encenação. É tudo pantomima: Cari observa uma fila de pessoas fingindo comer no balcão de uma barraca de comida inexistente, empurrando comida imaginária em suas bocas, mastigando e engolindo com gosto. Um deles solta um arrotto, e seu hálito cheira a carne e especiarias. Um milagre de baixo grau: a ilusão de comida é suficiente para sustentá-los. Ela imagina o que aconteceria com essas pobres pessoas se deixassem a cidade e o reino de sua cidade-deus. Nada de agradável.

Um transeunte agarra seu braço e gesticula para um lugar vazio do outro lado do mercado.

— Veja! As fontes não estão bonitas esta noite? E o amanhã pode nunca chegar! Junte-se a mim para uma taça de vinho, para celebrarmos Rhan-Gis!

Ele veste trapos esfarrapados e tem uma longa barba emaranhada com galhos e espinhos, mas fala como se fosse um belo cortesão. Os restos do manto em volta dos ombros parecem ter sido uma peça cara de roupa um dia.

— Muito bonitas — concorda Cari, no mesmo tom de voz que diria *cavalinho bonito* para uma raptequina babando de alegria —, mas eu tenho que, hã, ir no templo rezar.

— Todas estas ruas são o templo Dele — diz o homem — e por isso todos os atos são atos de adoração!

Seu tom não deixa dúvidas de que tipo de ato ele tem em mente. Cari se afasta, entrando na pressão do tráfego, desaparecendo na multidão. O fluxo de pessoas no mercado contorna o lugar vazio, e Cari vê algumas jovens sentadas como se banhassem os pés na poeira. A fonte existe para essas pessoas. Loucura divina.

O trovão rola, em algum lugar distante. Cari fica tensa: esses presságios muitas vezes acompanham intervenções divinas, bombardeios milagrosos. Mas o povo de Gissa o ignora, seguro de que sua cidade é inviolável, de que Gissa nunca cairá. De que inimigo algum jamais violará suas muralhas.

Ela encontra uma mulher que está vendendo comida de verdade — uma prateleira de peixe seco e enguias.

— Você aceita isto?

Cari oferece as moedas de Haith. A peixeira diz algo em taenish. Cari acena com a cabeça, sem entender, subitamente alarmada: se todos na cidade são

adoradores do deus de Gissa, então talvez possam identificar estranhos instantaneamente. Mas a mulher sorri e fala num haithiano quebrado.

— Sim, sim, louvado ser Rhan-Gis.

— Onde você conseguiu o peixe?

— Pequena aldeia logo leste daqui. Yhandin.

Vincos de incerteza cruzam o rosto da mulher: a pergunta de Cari expõe uma inconsistência no milagre da cidade. Se Gissa é como era antes da Guerra dos Deuses, então ela se localiza longe da aldeia de Yhandin. A pergunta força a mulher a completar a realidade real. Cari pega o peixe e vai embora depressa antes que levante mais dúvidas existenciais.

Encontrar os limites de Gissa é mais difícil do que esperava. A cidade não pode ser tão grande — não é nem uma porra de cidade, é um deus menor e seu bando de adoradores iludidos, todos arrastando o cadáver da cidade com eles —, mas espaço e tempo se distorcem nas ruas imaginadas. Cari consegue ver as muralhas da cidade a distância, delineadas contra o horizonte, o que é um outro nível de desgraçamento sobre o qual ela não vai pensar neste instante, mas fato é que não consegue encontrar seu caminho até lá. Ruas retas não correm retas ali.

As estrelas que surgem no céu noturno acima de Gissa não são as mesmas que ela viu acima de Ilbarin.

Derrotada, ela volta para o esconderijo de Myri, e as coisas pioram na mesma hora. Sua primeira pista é o fato de que ela agora consegue ver *edifícios* ao seu redor, torres e cidadelas completas, não as ruínas de cinco minutos atrás. A princípio, ela acha que passou tanto tempo em Gissa que caiu sob o domínio da ilusão coletiva, mas então ouve uma bela voz como um toque de trombeta, e seu estômago gela no instante em que seu coração canta.

— Tragam a impura para mim — ordena Rhan-Gis. Sua voz ecoa das pedras ao seu redor, ressoando com a própria alma de Cari. — Ela está por perto. Eu a vejo. — É o santo do templo, e parece que o filho da puta consegue fazer o mesmo truque dela, o truque de Mastro, o milagre de enxergar através da pedra. Ela não sabe o que “por perto” quer dizer...

Como se conjurados pelas ordens do santo, um grupo de soldados aparece no alto da rua. Quase dava para confundi-los com Homens de Pedra, seus corpos marcados com crescimentos pedregosos, mas num clarão ela vê a distinção. Esses caras foram todos mortalmente feridos no passado — aquele tem um corte largo na barriga, aquele outro foi esfaqueado no coração, outro não tem a porra da cabeça —, e as feridas foram preenchidas com pedaços da cidade. Eles têm

pedaços de tijolos e argamassa enfiados nos corpos, funcionando como músculos e órgãos e, aparentemente, uma cabeça. Um deles aponta para ela com uma mão recolhida de alguma estátua de mármore, e o Cabeça de Bloco gira para olhar para Cari como se a coisa tivesse olhos.

Puuuuta que pariuuuuuuu.

Ela sai correndo.

Sob seus pés, a laje vai se transformando em lama. A cidade ressuscitada se desvanece à medida que Cari se afasta de Rhan-Gis, retornando à pantomima de ruínas e lunáticos. Mas os guardas a perseguem com igual zelo, independentemente da percepção que ela tem de seus arredores.

— Pare, em nome da cidade! — grita um deles, e ela acha que eles ainda estão vendo o sonho de Gissa. As palavras do guarda têm poder ali também: os membros de Cari viram pesos de chumbo, quase pesados demais para que possa se mover, as ruas agarrando seus pés. Ela mal consegue se mexer, e os guardas estão se aproximando.

Cari dobra uma “esquina” cambaleando, ao redor de uma das pilhas de pedra, e então se joga para a direita. De acordo com as regras da cidade imaginária, ela agora está dentro de um prédio, embora as ruas sejam apenas linhas desenhadas na lama ali. Os guardas passam correndo por ela, embora esteja deitada bem ali. Os guardas não compartilham o poder de percepção de seu santo. Para eles, o fantasma de uma parede é uma parede. Existem desvantagens em ver o céu, ela pensa, os lábios dormentes demais para rir.

Cari fica ali deitada na lama esperando que a paralisia desapareça. Ela ouve tambores distantes, intercalados com trompas e trombetas. O som a faz lembrar dos templos ishméricos na Guerdon ocupada; deve haver algum tipo de cerimônia ou celebração acontecendo naquele grande templo, o que provavelmente não é uma coisa boa. Ela se esconde quando o crepúsculo dá lugar à escuridão. O céu noturno está rasgado por fraturas, e as estrelas estremecem com a luta dos deuses muito acima.

Uma procissão menor para do lado de fora de seu esconderijo. Uma dúzia ou mais de cidadãos de Gissa, magros e esfarrapados. Quatro deles carregadores de caixão, levando o corpo de uma jovem; outro andando atrás, carregando um pacotinho pressionado contra o peito. Dois deles imitam ferramentas de levantamento, balançando-as contra a parede inexistente como picaretas. Se realmente existisse uma parede ali, Cari ficaria coberta de escombros e poeira. Os outros enlutados se ajoelham junto à parede, fingindo limpar os fragmentos de tijolo. O que carregam não passa de um punhado de lembranças, mas ainda assim bufam e se esforçam. E ainda assim seus dedos sangram.

Eles deitam o corpo no buraco imaginário que abriram na parede e, em seguida, o cobrem de tijolos novamente. Cada deus tem seus ritos e métodos particulares para consumir as almas dos mortos. Alguns usam ritos funerários particulares, como aquele. O deus da cidade tem seus adoradores enterrados nas paredes, sangue misturado com argamassa.

Os olhos da mulher morta estão fixos em Cari. Sua barriga está inchada e o corpo exala um cheiro persistente de sangue velho. Morta no parto. O pacote deve ser o recém-nascido. Deuses inferiores, que tipo de vida é essa? Na melhor das hipóteses, uma vida inteira vagando por esse mundo destruído pelos deuses, adorando cegamente Rhan-Gis, ouvindo contos forçados sobre as glórias de Gissa e o fantasma das colheitas passadas, até as paredes se fecharem. Até Ilbarin, um campo de prisioneiros numa terra moribunda, é melhor do que aquilo.

Se Eladora estivesse ali, deitada na lama em vez de Cari, gaguejaria sobre a confluência de geografia e história, riqueza e cultura. Guerdon foi poupada porque foi protegida por Haith, capaz de permanecer neutro por meio da independência econômica. Ela falava sobre como uma série de caprichos do destino levou Guerdon a ser o epicentro da revolução alquímica. Mas são apenas palavras chiques para sorte.

Cari achava que tinha dado azar por ter nascido — merda, admita: por ter sido *criada*, não nascido. Ela fugiu, deixou tudo para trás e se chama de azarada por ter que começar do zero. Mas ela olha nos olhos da mulher morta e vê que começar do zero é uma bênção.

A Cidade Refeita deveria ser um lugar onde as pessoas poderiam ficar a salvo. Mastro a criou para as pessoas dos bairros pobres de Guerdon. Em seus momentos de morte, ele tentou cumprir a promessa da Irmandade, mas isso ainda era pensar pequeno. Cari acha que é culpada pelo mesmo pecado. Quando descobriu seu dom para visões, ela o usou para se vingar de Heinreil e derrubar o velho mestre da Irmandade. E depois, quando se tornou a Santa das Facas, a guardiã vigilante da Cidade Refeita... o que isso trouxe, de verdade? Ela machucou algumas pessoas ruins, impediu qualquer um de colocar as mãos nos Deuses de Ferro Negro remanescentes, mas foi o suficiente? Ela e Mastro, juntos contra o mundo, mas tudo o que ela fazia o esgotava. Cada milagre consumia sua alma.

O mundo é grande demais para lidar, quebrado demais para consertar. Mesmo quando detinha poder, Cari não sabia por onde começar.

Seu rosto está molhado de lágrimas. Ela as enxuga com raiva.

Levante-se, pede a si mesma. Vá para Khebeshe. Depois volte e faça melhor.

Hawse achou que valia a pena ajudá-la. Hawse a salvou.

E no acampamento ela conseguiu salvar Adro, certo? Ela se sacrificou para conseguir um curandeiro para ele. Isso tem que contar para alguma coisa.

Uma cidade começa com um tijolo colocado sobre outro. *Vá para Khebesb. Salve Mastro.*

Ela se levanta, apoiando-se no túmulo da mulher morta até conseguir ficar de pé.

Pegue tudo o que puder. Use para melhores fins.

Desta vez, ela ignora as ruas. Passa por cima das paredes imaginárias, recusando-se a deixar que as ilusões de deuses loucos moldem seu mundo. Ela caminha em linha reta como um tiro, em direção ao esconderijo de Myri.

Crie sua própria sorte.

Mas, ao chegar lá, a feiticeira se foi.

CAPÍTULO VINTE E NOVE

Shriveport não foi o único ponto em que foram atingidos.

Na casa da rua Lanterna, outra meia dúzia de relatórios de ataques. Todos fora das fronteiras da Zona de Ocupação Lyrixiana. O Craddock's se foi: há Homens de Sebo nas ruas da marginal Cintilante, ao longo da fronteira da ZOH. Craddock foi preso e levado para a Última Casa; o encarregado agora é um de seus filhos. Os outros comerciantes de yliastro na marginal Cintilante e ao longo da rua da Misericórdia também se foram. Os ladrões trazem os corpos dos caídos de volta para a rua Lanterna, para que não sejam pegos pelos carniciais. Baston ordena que sejam levados até o porão fresco, onde devem se colocados ao lado do cadáver embrulhado de Vyr.

Ao longo do cais, os Homens de Sebo invadiram os armazéns, espancando qualquer pessoa ligada aos Ghierdanas ou à Irmandade num esforço conjunto para empurrar os Ghierdanas e seus aliados de volta para além da Linha do Armistício. Eles vieram do mar, em canhoneiras da guarda da cidade. Um cenário muito difícil; os rapazes conseguiram o esconderijo de armas da prisão da rua do Grou a tempo, e foram capazes de lutar contra os castiçais. Eles são mais fortes e mais rápidos do que qualquer humano, e balas não causam muito dano em cera que não sangra nem quebra, mas existem armas alquímicas capazes de resolver o assunto. Fumaça-afiada para aparar um pavio, nuvens de transmutação que podem derreter tanto cera quanto carne. Conchas de flogisto também

funcionam. Combater o fogo com fogo que está em chamas.

Os Homens de Sebo voltaram para seus barcos. Foi a primeira vez que Baston ouviu falar dos castiçais recuando, mas os ladrões também nunca antes tiveram esse tipo de poder de fogo. O problema é que uma vitória entre meia dúzia de derrotas não serve de muito consolo.

— Como está Rasce? — pergunta ele a Karla pela centésima vez.

Ela balança a cabeça.

— Na mesma. — Olha para as paredes, o teto. — Precisamos conversar sobre o que vamos fazer agora.

— Os castiçais não estão cruzando a fronteira para a ZOL.

— Ainda não — ecoa Karla —, mas eles estão em todos os outros lugares da cidade livre. Nos expulsando de todos os lugares que tomamos.

— Ainda temos as antigas docas.

Karla faz um ruído irônico.

— Esta noite, sim. Mas amanhã quem sabe? Ou semana que vem? E quando o tio-avô de Rasce voltar e encontrar tudo desmoronado, estaremos fodidos. Ou estancamos o sangramento, recuperamos tudo o que perdemos *e* derrubamos Mandel, ou... — Ela abaixa a voz até virar um sussurro.

— Ou?

— Baston, você tem a lealdade dos ladrões. Nós temos o dinheiro dos Ghierdanas. Nós poderíamos partir.

— Você não deveria falar assim.

Baston matou Barrow horas antes por trair seu juramento. Karla também pegou as cinzas. Se ela fugir, os Ghierdanass irão caçá-la para sempre. Para fazer dela um exemplo. A imagem de sua irmã morta, sua garganta cortada por uma faca de dente de dragão... Ele balança a cabeça.

— Vá ver se consegue acordar Rasce. Eu dei de cara com lorde Ratazana mais cedo, eu acho. Ele quer conversar.

Karla franze o nariz à menção de carniçais.

— O que está acontecendo?

— Não sei. Essas merdas de magia. — Baston esfrega a cabeça. Seu cabelo está gosmento de água de esgoto. — Vou falar com os outros dragões. Convencê-los de que também estão em perigo, talvez.

— E isso vai dar em alguma coisa? — Ela massageia a nuca do irmão com força. Ele estende a mão, pega a mão dela e segura.

— Vem comigo. Você pegou as cinzas. O que Rasce disse... elas comprem uma medida de indulgência? Vamos ver o que podem fazer por você.

A Cidade Refeita se projeta para dentro do porto de Guerdon, contornada por uma imponente muralha marinha. Existem poucos lugares para atracar um navio no projeto original (se é que a palavra projeto pode ser aplicada ao sonho de pedra que é a Cidade Refeita), mas Guerdon sempre se adapta rapidamente. Plataformas feias de concreto, manchadas de detritos alquímicos, agora encostam no paredão marinho. A maioria das embarcações ancoradas ali são navios militares lyrixianos, aproveitando o único porto seguro amigável para eles no oeste. Eles reabastecerão ali, depois navegarão para o sul, carregados de suprimentos para o esforço de guerra lyrixiano contra Ulbishe e Khenth. A estranha visão de comboios escoltados por dragões Ghierdanas em vez de sendo perseguido por eles.

Há dois dragões no cais, Thyrus e Carancio, lagarteando ao sol da tarde. Há poucos lugares na Cidade Refeita onde um dragão pode se esticar em toda a sua extensão, e Thyrus se espalha ao longo da doca. Carancio deslizou para dentro da água, sua cauda serpenteando na lama. Suas asas estão estendidas para secar ao sol; ele se apoiou nos cotovelos, como um gordo em um banho a vapor. Ao lado dele, um cargueiro recém-chegado de Lyrix descarrega caixotes de suprimentos: a maioria destinada aos mercados de Guerdon, não à guerra. Sedas e joias lyrixianas passam pelas mãos dos Ghierdanas para ser contrabandeadas através da fronteira até a cidade propriamente dita, para depois retornar na forma de moeda e armamentos. Os estivadores têm que dar a volta desajeitadamente para não pisar na ponta da asa de Carancio; Baston luta contra a vontade de ir até lá dar uma ajuda com o carregamento das caixas.

Cada dragão está acompanhado por uma hoste de atendentes Ghierdanas e outros guarda-costas. Os dragões são mais perigosos que qualquer assassino, mas existem outras formas de agressão. Uma brigada de sacerdotes mercenários canta e toca sinos na esperança de interromper quaisquer milagres divinatórios visando o par. Feiticeiros contratados também estão de prontidão com seus feitiços defensivos e hastes de amortecimento. Uma figura encapuzada com máscara de porcelana está parada em pé ao lado de Carancio: um Rastejante. Baston não via um havia meses.

Alguns passageiros desembarcam do navio lyrixiano e passam cautelosamente entre os dragões. Um deles — encurvado e magro, de nariz quebrado — lança um olhar curioso para Baston e Karla, e parece quase reconhecê-los, mas sai apressado sem dizer nada.

Carancio também percebe a dupla. Ele os chama com o aceno preguiçoso de uma garra que poderia rasgar armaduras de aço como se fossem lenços de papel.

— Olhe, Thyrus: o Escolhido de Taras envia seus servos para tratar conosco.

— É o costume desta cidade. Essas pessoas não têm entendimento de civilidade nem de respeito. Não é isso, pequeninos? — Thyrus rola o pescoço para transfixar Baston com o brilho total de seus olhos reptilianos.

— Precisamos conversar — diz Baston, sem jeito. — Agora. É sobre negócios.

Karla se mete. Joga o cabelo para trás para mostrar a testa, marcada com cinzas frescas. Então ergue a voz, projetando-a como se andasse sobre as tábuas do Grande Teatro Metropolitano em Bryn Avane.

— Grandiosos, ouvi muitos relatos de sua magnificência por seus parentes. Carancio, Flagelo das Cidades. Thyrus, Rainha da Calamidade. Peço licença para me dirigir a vocês em nome de Rasce, Escolhido de Taras. O assunto é urgente.

Thyrus sorri, então enrola seu corpo comprido. Ela estende uma asa, arma-a como uma tenda. Baston hesita por um momento, então Karla lhe dá um empurrão forte, impulsionando-o para a frente. O dragão se enrola ao redor dele, envolvendo-o. Tudo o que ele consegue ver são os olhos de Thyrus, brilhando com fogo interior, a centímetros dele.

— Fale. — Sua voz é uma vibração subsônica, sacudindo seus ossos.

— Os Homens do Sebo da guarda da cidade estão nos atacando. Até agora, não cruzaram a fronteira para a zona de ocupação, mas...

— “Nos” atacando? Não sinto cheiro de cinza em sua testa, mortal. Você não é Ghierdana. Você não é Eshdana. Você não é nada para mim. Eu poderia engolir você inteiro, aqui e agora, e ninguém me contestaria.

— Eu teria um gosto ruim. — Baston abre a jaqueta, revelando um cilindro de metal enfiado ali dentro. — Poeira de ressecar. — Ele não tem ideia se o veneno alquímico funcionaria em um dragão, mas àquela distância certamente não seria agradável. — Rasce é meu patrão e meu amigo. Ele salvou minha vida, e eu salvei a dele.

Thyrus bufa, e a tenda da asa se enche de enxofre. Fica difícil respirar.

— E ainda assim você não jurou fidelidade a ele. Ora, ele deve ser um tolo para confiar em alguém como você. — O dragão boceja. — Rasce provocou essa desgraça para si mesmo. Vocês mortais são apressados e ignorantes. Foi um descuido de meu irmão deixar a criança sem supervisão adequada.

— Pode até ser, mas agora eles estão atacando os Ghierdanas.

— As coisas de cera não cruzaram a fronteira. Eles estão atacando você e seus ladrões, não meus parentes.

— Eles atacaram Rasce também, na marginal Cintilante. Um castiçal quase cortou a garganta dele. E Vyr foi morto na Misericórdia. E permita-me dizer uma coisa: a última vez que soltaram Homens de Sebo nas ruas, não demorou muito

para que a lei marcial fosse instalada. Toque de recolher, prisões em massa, invasões. Todo tipo de problema.

— Isso foi antes da Guerra dos Deuses chegar aqui. Eles não ousariam fazer isso agora.

— Pode ser que sim, pode ser que não. Castiçais são difíceis de controlar. E mesmo que não cruzem a fronteira, vocês não são apenas *soldados*, são? Não estão aqui apenas para o esforço de guerra. Vocês têm negócios, assim como eu. O quão difícil você acha que será contrabandear mercadorias quando houver Homens de Sebo vigiando?

O dragão rosna de irritação, o que Baston toma como reconhecimento de seu argumento.

— Meus rapazes conhecem a cidade — diz ele. — Foi por isso que Rasce nos recrutou. Podemos ajudar sua família também.

— E em troca? O quanto isso vai custar?

— Sua presença na rua da Misericórdia impediu a guarda da cidade de nos prender quando Vyr foi morto. Então, precisamos de você e de Carancio para vigiar as velhas docas. Restam alguns lugares na marginal Cintilante onde eles ainda não foram. E...

— Você está pedindo demais — diz Thyrus. Sua asa começa a se abrir, deixando o mundo entrar novamente.

— Vocês não têm que fazer nada, porra! — grita Baston na cara dela. — É só estar lá! Eles não ousarão agir enquanto houver um dragão presente!

— Ao contrário do irresponsável do meu irmão — sibila Thyrus, de repente levantando a cabeça acima dele, chamas tremeluzindo em suas narinas —, eu ainda desempenho meu papel nesta barganha. Eu tenho responsabilidades para com meus filhos nas ilhas e então voou para a guerra em nome de Lyrix. Eu mantenho a paz do Armistício. Devo pouco aos bens do meu irmão... — diz ela, e então rosna para Karla — e não devo *nada* a você.

Naquela noite, eles perdem as antigas docas.

Os Homens de Sebo atacam novamente, mas desta vez vêm através dos túneis de carniçais, isolando os ladrões da Cidade Refeita. É como a queima do pátio de Dredger novamente, recapitulada em um pesadelo. As ruínas incendiadas do pátio estão vivas com chamas dançantes mais uma vez, só que desta vez as chamas perseguem Baston e sua equipe, seguindo-os através dos becos e armazéns, um turbilhão de facas e sorrisos fixos, distendidos.

Alguns dos ladrões tentam recuar para o Beco da Tripa Celestial, assim como

da outra vez, mas algum bastardo informou aos ishmerianos que eles estavam chegando. O semideus Urid Cruel está no topo da escada, lança na mão, julgando os desgraçados que fogem escada acima. Nenhum deles é considerado digno de entrar no céu. Presos entre as velas e o semideus, os homens perecem. Baston ouviu seus gritos noite adentro. Suas almas são entregues aos deuses ishmerianos.

Baston lidera outro grupo a oeste, em direção às torres de São Vendaval. Elas não pertencem mais ao santo, não desde que Kraken o pegou, mas ele conhece aquelas torres... e conhece as ruelas ao redor delas, as que descem até a margem. Lá, na beira da ZOI, ainda há alguns barcos de pesca, perto das casas dos padres do porto que abençoam os navios e rezam por bons ventos.

Eles roubam esses barcos e voltam para o leste, tentando traçar um curso entre os Homens de Sebo nas docas e os barcos de patrulha da cidade no porto mais profundo. Os remos mergulham na água negra; os ladrões se encolhem para fugir aos holofotes. Um menino, com o estômago cortado por um Homem de Sebo, dá uma tosse molhada e morre aos pés de Baston, o calor de seu sangue encharcando o couro das botas. Eles o jogam ao mar. Deixam que o pobre rapaz vá com Fae, uma vez que não podem arcar com o peso extra.

Um dos Homens de Sebo ouviu o barulho. O monstro enlouquecido dá um salto correndo, pulando impossivelmente longe no porto, um arco de gafanhoto, a chama na cabeça como um sinalizador. Ele erra. Cai ruidosamente na água, se debatendo e gritando, até que uma onda apaga o fogo em seu crânio de cera e ele congela, subindo e descendo. Seus companheiros de sebo se aglomeram ao longo da beirada das docas, esforçando-se para chegar mais perto de suas presas.

Holofotes encontram os barcos de Baston. A guarda da cidade urra algum comando, uma ordem para se render. A cidade inteira está contra eles, guarda e castiçais, deuses e governos. *Rasce foi longe demais*, pensa parte dele, *forçou-os demais*, mas a verdade é que isso aconteceria de qualquer maneira. Não há lugar para os pares de Baston nessa nova Guerdon, essa cidade governada por deuses e alquimistas que pensam que são deuses. Rasce só fez isso acontecer mais rápido.

Os barcos da guarda da cidade se aproximam, seus motores alquímicos os conduzindo, mais rápido e mais forte que os braços dos remadores. Uma fumaça acre flutua pela água. A luz de um holofote recai sobre eles como um olho em chamas.

Um alto-falante estala, chama.

— RENDAM-SE.

Baston se levanta, tira o casaco. Se segura firme.

Abre fogo.

A arma é uma repetidora pesada, recém-saída das fundições. Uma bela peça de engenharia, de verdade. Algo que o Cavaleiro Febril teria apreciado, uma arma para destruir inimigos. Na época de Heinreil, seria absolutamente impossível obter uma arma como aquela — nem por amor nem por dinheiro — nas ruas de Guerdon, mas a cidade mudou, os cofres dos Ghierdanas são grandes.

O trovão da repetidora o ensurdece. O recuo quase o joga para trás pela amurada. O cortador da guarda da cidade mais próximo se ilumina numa deslumbrante chuva de faíscas, balas ricocheteando no casco, atravessando a cabine. O holofote explode, e ele volta o fogo para os outros barcos.

— Remem! — ruge ele. — Remem pra casa, caralho!

E, remada a remada, eles vão se aproximando da Cidade Refeita, o último refúgio dos canalhas.

Mastro sente-se fraturando novamente. Sua mente desmoronando, seus pensamentos vagando sem nunca mais voltar. *Estou morrendo*. Rasce ainda atua como uma âncora, mas ele está à deriva, como uma âncora que se arrasta no fundo do mar em vez de segurar firme. Ele é um redemoinho na mente de Mastro, puxando-o para a escuridão em vez de lhe dar um farol ao redor do qual se reunir.

Mastro está se quebrando em pedaços. Sua consciência já está sobrecarregada, espalhada por toda a Cidade Refeita, e agora racha sob a tensão. Até *pensar* tem um custo agora, ele percebe. É um motor mecânico que está parando de funcionar.

Ele já esteve aqui antes, quando era seu corpo e não sua mente que estava morrendo: mas isso não precisa mudar nada. Quando era vivo, certa vez resolveu passar os dias que lhe restavam ajudando a Irmandade, lutando contra os Deuses de Ferro Negro que ameaçavam a cidade. Ele lutou para salvar Cari, mas foi ela quem acabou o salvando. Se só lhe resta um pouco dessa estranha segunda vida, então ele irá usá-la como usou a primeira.

É complicado. Observar custa menos do que pensar, e pensar custa menos do que agir. Ele tem que construir instintos, respostas autônomas, separar sua mente consciente do circuito o máximo possível. Regras simples primeiro: *ajude os ladrões a fugir. Bloqueie os Homens de Sebo. Dê abrigo. Ajude aqueles que querem ser encontrados e aqueles que procuram se perder*. Os Homens de Sebo vêm como estrelas cadentes, como um cerco, cada pávio que queima um projétil disparado, e ele os desvia da melhor forma que pode. Escadas pra você não, homem de vela! Este beco tem uma porta no final quando um ladrão passa, mas não quando você

vai atrás! E aquelas placas de ardósia do telhado são traíçoeras, propensas a cair em cabeças de cera.

Na verdade, ele não tem certeza de quão bem-sucedido é. Sem Rasce como foco, o tempo e o espaço ficam distorcidos. Ele reage para o bloquear um Homem de Sebo, e um dia depois as ruas mudam. Ou um dia antes. Ou ele move a pedra errada, distorce a cidade do jeito errado. Ele observa muito mais do que age, pois poucos dos atacantes atravessam para a Cidade Refeita, onde ele tem mais poder.

É fácil para ele observar. Fácil para um Homem de Pedra se desconectar. Solidão e isolamento são velhos companheiros.

Seus pensamentos giram, escapam. Desaparecem como crianças fugitivas pelos becos retorcidos da memória ou do que poderia ter sido. Conversas fantasmas o assombram. Ele imagina longas trocas com Ratazana. Seu velho amigo é a única outra alma em Guerdon que poderia entender sua situação. Tanto ele quanto Ratazana passaram por estranhas transformações durante a Crise. Mastro se tornou a Cidade Refeita, e Ratazana se tornou um carniçal ancião, algo mais próximo de dragão ou cria divina do que mortal.

Ratazana não veria dessa forma, é claro. Como a maioria dos carniçais, Ratazana é no fundo um sobrevivente. Implacavelmente prático, não sentimental, amoral até. Ratazana falaria com sua voz antiga, a voz que ele tem na memória de Mastro, não os arautos emprestados que o carniçal ancião usa. *Você devia ter morrido quando caiu do Mercado Marinho. Qualquer coisa que te faça continuar depois disso é a vida. Eu não comi você. É assim que você sabe que está vivo.* E Ratazana daria um sorriso, mostrando seus dentes de rasgar cadáveres, e seus olhos queimariam com essa fé feroz em Mastro, essa crença de que seu amigo é capaz de suportar qualquer coisa.

Mastro observa Ratazana se movendo pela Cidade Refeita. *Agora. Isso está acontecendo agora.* Ele o vê falando com Baston. Vê os dois descerem até o cofre vazio nas profundezas para onde Cari espera por eles, *mas isso ainda não aconteceu.*

Conversas com Cari também. A maioria são lembranças do tempo em que ela era a Santa das Facas, aqueles dias loucos após a Crise, depois que ela ganhou o seu poder. Sua felicidade quando ele a respondia da pedra, o zelo com que ela se atirou em seu papel autodeterminado de guardiã da Cidade Refeita (a ânsia de esquecer as tragédias e os erros do passado). Os dois contra o mundo, almas entrelaçadas, incapazes de esconder algo um do outro. A cidade era dela, e ela a abraçou com uma alegria violenta.

Rasce também era assim, ele reflete. Tanto Rasce quanto Cari são selvagens,

rápidos para agir, ferozmente leais aos seus amigos. Mas a aliança de Rasce com Mastro é uma coisa temporária; ele é uma estrela cadente piscando sobre a Cidade Refeita, cruzando Guerdon num piscar de olhos.

Outra lembrança: a bomba divina num arco sobre a Cidade Refeita, atingindo Pesh, aniquilando-a. E sua própria voz dizendo *nós podemos refazer o mundo*, e Cari respondendo *quem quer fazer isso? Você faz a coisa errada, e o mundo inteiro é culpa sua. Como você vive com isso?*

Mas depois ela disse, *se você me pedir, eu faço*.

Mastro consegue se sentir fraturando novamente. *Estou morrendo*, pensa ele.

Cari, ele pensa. *Adeus. Queria que tivéssemos tempo*.

As chamadas do Homem de Sebo parecem estrelas, pensa ele, e então tudo desaparece atrás de nuvens cinzentas.

Em seu sonho, Rasce desceu das costas do tio-avô. Está caindo do céu, caindo através de intermináveis nuvens de tempestade. Caindo por horas, fustigado pelos ventos, chamuscado pelos relâmpagos. Despenca através de cidades-nuvens, de lençóis de chuva, e sem fim em vista para a queda.

Ele ouve a voz de Mastro como um trovão, mas não consegue entender as palavras.

Ele sente seu corpo, deitado na cama, mas não consegue encontrá-lo.

Ele rompe as nuvens, cai em direção a um oceano negro. O oceano se contorce, brilhando como um mar de tentáculos. Uma escuridão viva. Rasce gritaria se tivesse fôlego para isso, se tivesse corpo para isso. Ao longe, além da borda do mundo, o som de cânticos.

E então: milagrosamente, ele é resgatado. Por um momento, Rasce se atrapalha com o pensamento de que ele tem o Anel de Samara, que sua magia o salvou desse destino, mas não: é outra coisa. Há ganchos em seus cotovelos, suas coxas, seu peito, até mesmo entre seus olhos, brilhando como fogo, puxando-o para o céu. Um calor inunda suas veias, como alkahest — não, isso é Mastro, ele é o Homem de Pedra, ele é quem tem a praga, não eu — enquanto voa no sonho.

Voa como um dragão.

CAPÍTULO TRINTA

A suposição inicial de Cari pode ser resumida como *mas eu sou muito burra*. Myri parecia exausta demais para se mexer. Uma fúria justa brota nela enquanto ela imagina Myri se esgueirando para as vastidões desertas com o grimório, gargalhando maldosamente. Na mesma hora Cari imagina o que acontecerá a seguir: ela vai rastrear a feiticeira.

Talvez seja uma perseguição desesperada até os portões de Khebesb. Ela vai caçar Myri através da Guerra dos Deuses, sempre um passo atrás dela, persegui-la assim como perseguiu seus inimigos na Cidade Refeita. No exato momento em que Myri tentar usar o livro para penetrar nas muralhas, Cari aparecerá do nada e cortará a garganta da bruxa por trás. Que lhe sirva de lição por roubar de uma ladra. Ou talvez seja a falta de medicamento o que vai acabar com ela, e Cari encontrará o cadáver de Myri em alguma vala, todo enrolado e duro como um inseto morto.

Mas, quando ela começa a procurar, encontra sinais claros de uma luta, de uma explosão mágica de algum tipo. Myri foi cercada, atacada por todos os lados. Áreas queimadas, com marcas de arrasto nas proximidades — Myri usou feitiçaria para matar alguns de seus agressores, e seus corpos foram posteriormente removidos. Sem dúvida eles também serão enterrados nas paredes, os restos de suas almas entregues como alimento para o deus de Gissa. E aquele edifício deformado não estava lá antes. Cari é uma das poucas pessoas no mundo que pode fazer críticas construtivas a milagres de uma arquitetura usada como arma; ela supõe que o próprio Rhan-Gis esteve ali, o santo da cidade, usando o poder

de Gissa para combater os feitiços de Myri. Não é de se admirar que Myri tenha fugido.

Cari desce até a vala onde Myri estava escondida. O epicentro da batalha parece ter se afastado do esconderijo original delas. Ela supõe que Myri já estava fugindo de mansinho com o livro quando foi avistada e teve que lutar.

O pé de Cari roça numa pedra e há um estalo quando um feitiço de ocultamento se esvai.

Ah.

Ah, caralho.

Ali, escondido sob a pedra, protegido de olhos alheios: está a porra do livro. O restante de seus suprimentos. O etérgrafo em sua caixa.

A feiticeira *deixou* o livro. Ela atraiu seus agressores para *longe* do livro. Ela o deixou para Carillon. Salvou-o para Cari, sacrificou-se para que Rhan-Gis e seus lacaios não o encontrassem.

Cari afunda na lama, sem saber o que fazer com toda a sua raiva. Ela empurra a pedra frustrada: com traição ela sabe lidar. Feiticeiros bastardos com seus esquemas e mentiras, ela sabe como lidar com tudo isso. Mas alguém que *a ajude*? O que é que se faz com isso? Ela consegue imaginar a linha de raciocínio de Myri. A feiticeira é fria o suficiente para pesar as probabilidades, para decidir que Cari tem uma chance melhor de alcançar Khebesh por conta própria do que a bruxa tem de escapar de Gissa sem ela. Por fim, ela decide que o melhor resultado é esconder o livro e afastar os inimigos.

Hawse fez o mesmo, mas isso é algo que Cari consegue entender. Corremos riscos por amigos, por uma tripulação. Myri a odeia, e essa porra desse ódio é mútuo. Cari não via a hora de esfaquear a bruxa, e agora essa alegria foi tirada dela.

Com as mãos trêmulas, ela pega o grimório. Hesita, então também pega o etérgrafo e o restante do pacote. Tem que haver alguma configuração dos controles que permita entrar em contato com Mastro. Ou, na falta disso, com alguém em Guerdon. Algum canal militar, talvez. *Carillon. Thay chamando a Ponta da Rainha, chamando o parlamento, caralho — chamando Eladora Duttin, está ouvindo, sua chata, câmbio?* Ela talvez tenha suprimentos suficientes para chegar àquela vila de pescadores, Yhanqualquercoisa. Não pode ser tão longe. E ela tem algumas moedas para comprar passagem para Khebesh. É isso, ou então ela rouba um barco de pesca. E se esquia do Kraken de algum jeito.

Vá embora, diz a si mesma. Vá para Khebesh. Vá logo, enquanto você ainda tem a proteção da noite.

Seus pés parecem enraizados no chão, como se transformados em pedra.

Myri deve estar morta. Se não estiver, é prisioneira de um deus louco e vai estar morta em breve, de qualquer maneira. Aquele Rhan-Gis é um santo tão poderoso quanto você costumava ser na Cidade Refeita, diz a si mesma. Você quebrou os Ghierdanas, lembra? Lembre-se de toda a merda que você fez com as pessoas que vieram atrás de você com armas e magia? Vá embora.

Ela dá um passo no que é totalmente, inequivocamente, a direção errada.

Myri disse para você fugir. Ela poderia muito bem ter pintado uma grande placa no chão dizendo “me deixe aqui e vá”.

Um segundo passo burro.

Mastro diria para você ir embora.

Mas ela sabe, com certeza, que isso é mentira, e só faz com que dê outro passo, e mais outro, e que se foda, porque agora é uma missão de resgate.

Algumas horas se esgueirando por Gissa, e Cari aprendeu três coisas.

Primeiro, é muito fácil descobrir onde o próprio Rhan-Gis está. Havia uma trilha pela cidade que levava de seu grande templo ambulante até a vala de Myri e de volta, um rastro de confirmação. Lugares onde o sonho da velha Gissa se condensou em realidade mortal, onde terreno lamacento se transmutava em ruas pavimentadas, onde pedras espalhadas se ergueram como torres e muros. Renovação urbana divina. Cari viu flores desabrocharem por onde passavam santos da Mãe, lá em Guerdon. Mesma coisa, só que com a cidade. No entanto, ao contrário de flores milagrosas, os edifícios renovados *murcham* rapidamente, apodrecendo e desmoronando. Ela espera que isso signifique que Rhan-Gis está com nível baixo de força divina, que ele se esgotou. Manter a cidade intacta, manter seus adoradores alimentados, seu bando desordenado de guardas vivo e afastar deuses rivais: tudo isso tem que minar sua força, e não há tantas pessoas assim na cidade.

Outra pista: ela consegue sentir o mesmo atrito que experimentou na montanha em Ilbarin e na água. Pensando melhor, ela sentiu isso em Guerdon também, mas naquela época tinha os Deuses de Ferro Negro gritando em sua cabeça ou sentidos divinatórios muito mais poderosos que lhe chegavam por Mastro, então ela não prestou muita atenção ao sentimento. (*Além disso, você passava tempo demais bêbada*, diz um sussurro no fundo de sua mente.) Outros santos também podem fazê-lo, ela supõe: ela se lembra de Santa Aleena falando sobre sentir Desfiadores e os Deuses de Ferro Negro, mas ninguém nunca treinou Cari na santidade.

A presença de Rhan-Gis arranha sua mente, mas não tanto. Ela supõe — e

isso pertence muito ao reino das coisas com as quais Eladora ou Myri ou alguém mais deveria estar lidando — que isso tem a ver com a congruência divina. Mastro não é um deus, mas é parecido o suficiente com o deus de Gissa se estreitarmos o olho da mente. Talvez o efeito de lixa venha do atrito entre a santidade remanescente de Cari e o tipo de solo sagrado no qual está pisando. Quanto mais diferente o deus, ou quanto mais hostil, mais atrito.

Ela gostaria de ter Mastro para ajudá-la a entender esses pensamentos. Parte da santidade é não conseguir discernir quais pensamentos e impressões são realmente *seus* e quais provêm dos deuses. Ainda assim, ela hesitantemente acrescenta “risco de combustão espontânea” à sua longa lista de razões pelas quais a santidade é uma merda.

Coisa Número Dois: é muito fácil para ela se movimentar pela cidade, porque os cidadãos de Gissa estão em sua maioria fora de seus crânios, tropeçando como sonâmbulos, murmurando ladainhas uns para os outros. Ela tem a impressão de que Rhan-Gis não tolera discordância, e qualquer um que tenha discutido com o tirano divino foi emparedado anos atrás. Entre a desatenção geral da população e sua incapacidade de distinguir a realidade das lembranças que tem de Gissa, Cari consegue se esgueirar sem ser vista. Há partes da “cidade”, também, que estão vazias, cicatrizes que se movem com a metrópole errante. Ela supõe que estes sejam distritos que foram destruídos na Guerra dos Deuses. Estão vazios de qualquer coisa viva, então ela consegue cortar caminho por eles quando precisa se esconder. Mas é melhor não permanecer; em um deles, as sombras eram geladas e sangravam.

Sua suposição principal é que Rhan-Gis pode rastreá-la se tentar, mas, se ela não o provocar, estará tão segura quanto qualquer pessoa poderia estar numa cidade fantasma, cheia de lunáticos religiosos, situada numa paisagem infernal e devastada no meio da Guerra dos Deuses.

Um lado dela se pergunta quem foi Rhan-Gis: não o deus, o humano que se tornou Seu santo. Ela duvida que reste muito do mortal; o corpo agora é apenas uma ferramenta, um canal entre o deus e o mundo mortal. Oco por dentro. Será que ele recebeu isso bem, ela se pergunta, um fiel seguidor do deus de Gissa, pensando que estava sendo exaltado em vez de ser comido vivo? Ou será que foi forçado? Será que ele estava terrivelmente consciente o tempo todo? Ou sabia o preço, sabia a verdade e fez tudo assim mesmo? No final, quando Mastro estava ficando muito fraco, seus milagres cobraram um preço caro da alma dela. Se ela tivesse ficado em Guerdon, será que Mastro a teria consumido? Cari sempre pensou que autossacrifício era uma palavra chique para rendição, mas se fosse a única opção... ela teria permitido tal coisa se fosse mantê-lo vivo? Se fosse a única

maneira de proteger as pessoas com as quais ela se importava?

Outro pensamento horrível brota da reserva aparentemente inesgotável de pensamentos horríveis que a Guerra dos Deuses engendra nela: e se tudo isso der certo, e for assim que Mastro acaba? Ela consegue chegar a Khebesh, encontra uma maneira de ajudá-lo a permanecer vivo... e em questão de alguns anos ela se torna uma casca babando como o santo de Rhan-Gis, e todos na Cidade Refeita estarão andando por aí com pedras no lugar de cabeças ou algo assim? Neste ponto em sua vida, a compreensão de Cari do que é são e normal está abalada, mas ela sabe que isso não está certo.

A terceira coisa ela descobre na tarde do segundo dia.

Artolo está ali.

O *Filho da Lua* é um navio enorme, mas que se move rapidamente pelo oceano quando não tem muita carga. O trovão dos motores alquímicos e a rolagem enlouquecida do convés animam Artolo. Se ele fechar os olhos, consegue até se imaginar nas costas do dragão.

Ele não dorme. Não depois da primeira noite a bordo. Os sonhos do Kraken vieram fortes demais, inundando seu cérebro com imagens do deus ishmérico. Ele não quer cair sob o feitiço dele. Artolo não se ajoelhará novamente, não será escolhido novamente. Kraken é sua ferramenta. A sacerdotisa, Damala, é sua ferramenta.

Seu destino é claro. Primeiro, ele encontrará Carillon Thay, a mulher que o arruinou, e a destruirá. Vai matá-la lentamente. Estrangulá-la. Quebrá-la, definitiva e completamente. Vai montá-la como uma carranca no *Filho da Lua*, como um aviso: isso é o que acontece com aqueles que irritam Artolo dos...

Não. Apenas Artolo. Artolo sozinho. Artolo, o Rei dos Piratas. Ele vai levar o *Filho da Lua* para a guerra. Equipá-lo com armas, mostrar aos covardes em Lyrix como um verdadeiro pirata saqueia. Talvez volte para Guerdon e incendeie a cidade. Ele vai queimar o mundo.

Damala diz a ele — ou talvez ele sonhe — que estão na trilha do barco da bruxa. A bruxa também sofrerá. Artolo trouxe consigo a armadura dela. Ele vai usar suas novas mãos — seus novos, hábeis, desossados dedos desumanos — para soldá-la no traje. Enchê-lo de chumbo quente e depois afundá-la. Vai derrubar o tio-avô a tiros e montar o crânio do dragão na proa também. Ele vai mijar no mundo, estrangular todas as coisas vivas até que a balança se equilibre e todos tenham sofrido como ele sofreu!

Em seus momentos mais lúcidos, ele pensa em seu filho, Vyr. Pensa na esposa,

Lorana. Não consegue se lembrar dos rostos de nenhum dos dois. Não importa: eles estão melhor longe do inferno. Estão seguros do outro lado do mundo, em Guerdon e Lyrix respectivamente. Nenhum mal recairá sobre os dois. Todo o mal recaiu sobre ele, em vez disso.

Damala diz a ele que estão próximos, muito próximos. E naquela noite, Artolo anda pelos muitos conveses do *Filho da Lua* em vez de dormir. Anda pelos compartimentos de carga cavernosos que deveriam estar carregados com barris do yliastro do tio-avô. Ele encontra um dos marinheiros e o estrangula até que o rapaz esteja inconsciente, então amarra um peso de chumbo nele e o joga ao mar, enquanto entoia uma oração em ishmérico que não conhece.

No dia seguinte, nem sinal de Carillon no mar. O *Filho da Lua* cruza a costa até que os vigias avistam o barco da bruxa. A enseada é estreita demais para o grande navio entrar, então Artolo ordena que sua tripulação navegue para o sul, um curso paralelo às montanhas. Devem ancorar no primeiro porto que encontrarem e aguardar instruções.

Aguardar presságios.

Artolo desembarca, levando consigo Damala e uma hoste de Eshdanas. Os soldados hesitam ao entrar na Guerra dos Deuses, mas, assim que Artolo oferece um deles ao Kraken, o resto encontra coragem. Na praia, encontram uma trilha curiosa, como se algo tivesse deslizado para fora do oceano. Vão por ela até Erephís, encontrando as pegadas de duas mulheres na poeira do caminho. Artolo se deita, lambe a água da chuva da pegada de Carillon como um cachorro e prova seu cheiro.

Mas no caos das ruínas acabam perdendo o rastro. Algum inimigo rasgou a terra, desenhou símbolos arcanos que confundem as divinações de Damala. Os caçadores de Artolo exploram as terras vizinhas, voltam de mãos vazias. O último a voltar, Artolo estrangula sem se dar conta. Dois não retornam.

Carillon escapou dele novamente. Por um dia e uma noite, grita ele, e seu grito é como uma tempestade no mar. Sua raiva tão irregular e afiada quanto vidro quebrado.

Artolo afoga outra oferenda numa poça de lama, e os deuses o recompensam. Santos aéreos, devotos da Mãe Nuvem, os avistam do céu. Mãe Nuvem sussurra que há uma cidade ao sul, a cidade de Gissa.

Damala fala com seus companheiros sacerdotes e soldados do Reino Sagrado e explica sua busca. À menção do nome de Carillon Thay, os céus estremecem. Os deuses de Ishmere compartilham o ódio dele. Sua busca por vingança é mais do que santificada, é fundamental, tão verdadeira e certa como o dia segue a noite. Artolo não tem como se desviar desta busca, assim como a água não tem como

fluir de cima para baixo.

O mundo é como o *Filho da Lua*, enorme e pesado para girar, mas impulsionado por grandes motores em um curso que ele dita, e o curso que ele dita o direciona a Carillon Thay.

O mundo é como seu rifle, pesado e difícil de mirar, mas deverá causar um sofrimento terrível, e ele o aponta para Carillon Thay.

Não só Artolo.

Cari se esconde entre as ruínas errantes, atrás de uma pilha baixa de pedras que só constitui uma parede se você adora Rhan-Gis, e observa seus inimigos se aproximarem de Gissa sob uma bandeira de trégua. Um bando de Eshdanas e uma bruxa velha que parece estar no comando. Nenhum sinal de dragão, o que é uma pequena misericórdia. Estranhamente, estão todos úmidos e tremendo apesar do calor, e há um barquinho encalhado na lama fora da cidade, embora estejam a quilômetros do mar.

Eles são recebidos por Rhan-Gis e seus cortesãos, que emergem do templo na grande praça para conhecer os recém-chegados. Rhan-Gis sai a passos largos, fragmentos de um belo mosaico aparecendo sob seus pés. Seus cortesãos seguem, a pompa diminuída pela necessidade de lutar através da lama, seus chapéus de ouro feitos para lembrar as torres e palácios da cidade desaparecida, sua procissão formando uma paisagem urbana em miniatura. Ao lado direito de Rhan-Gis desliza um Rastejante, vestido com o manto escuro padrão e a máscara de porcelana que todas as colônias de vermes usam. *Você sabia que o dragão de Artolo incendiou a colônia de Rastejantes em Ilbarin?*, Cari se pergunta. Talvez ela possa fazer com que o Rastejante fique a seu favor.

Ela não consegue escutar a conversa entre Rhan-Gis e Artolo. Tudo o que pode fazer a essa distância é ler a linguagem corporal. *Mastro, como eu gostaria que você estivesse aqui*, ela pensa. *Você poderia soltar pedaços de alvenaria em todos eles. Me ajudar a espionar Artolo. Encontrar a maldita Myri. E eu sinto saudade de você.* Cari nunca sentiu saudades de casa antes. Porque para isso é preciso ter uma casa.

Rhan-Gis é arrogante e desdenhoso, o que claramente irrita Artolo. O rosto do grande bastardo fica tão roxo que é visível mesmo de longe, e ele cerra os punhos. Há algo estranho a respeito de suas mãos, Cari pode perceber e ele não está usando as luvas. A velha parece atuar como mediadora. Por várias vezes ela gesticula a noroeste, em direção às linhas de frente com Ishmere. Quando ela o faz, o Rastejante se estica e sussurra no ouvido de Rhan-Gis.

Pelo tamanho da multidão na praça, Cari adivinha que metade dos clérigos e

serviçais do templo seguiram Rhan-Gis. Muitos daqueles guardas de tijolo e argamassa também. *Então, o templo está só levemente vigiado, certo?* Ela escapa de mansinho, dando a volta nas margens do grande quadrado, esgueirando-se na sombra dos enormes corredores oleados que permitem que o templo seja arrastado pela terra, trazendo o fantasma da cidade junto. Ela examina as paredes em ruínas do templo, olhando para as pequenas janelas gradeadas, as portas que antigamente davam para a rua e agora dão no ar vazio três metros acima do terreno lamacento. Antigas estátuas desgastadas pelo tempo do deus Rhan-Gis, representado como uma esfinge, mas o rosto do deus é idêntico ao do santo que está negociando na praça do mercado agora. O do templo tem cicatrizes em alguns lugares — mirar em templos e santuários é tática padrão na Guerra dos Deuses. Talvez ela possa subir por uma dessas brechas e então se esgueirar até encontrar Myri. E depois... bem, depois ela vai pensar em alguma coisa.

Missões de resgate não são como roubar. Se Cari fosse apenas desfaltar o templo, bastava enfiar um punhado de joias na bolsa e sair correndo. Myri vai ser mais difícil de resgatar, supondo que ainda esteja viva. *Que ideia imbecil, Cari,* diz ela a si mesma. Mas a voz em sua cabeça não soa como a voz de Mastro, então ela não dá muito crédito.

— Ei, você! — chama uma voz de uma varanda acima dela. Ela olha para cima, e é o Sacerdote Barbudo do mercado, o cortesão desprezível que tentou lhe mostrar as fontes.

Vigarismo desse tipo não é o forte de Cari, mas ela sabe quando aproveitar um golpe de sorte.

Ela olha para cima, acena, dá seu maior sorriso.

— Não é maravilhoso estar em Gissa em sua glória? — grita ela. — Ora, a única coisa que poderia tornar esta cidade perfeita ainda mais perfeita seria aquela taça de vinho que você mencionou!

Outra coisa que Cari aprendeu: um dos frascos de analgésicos de Myri, misturado com uma taça de vinho, é um sedativo de ação rápida. Vinte minutos depois que o Sacerdote Barbudo deixou Cari entrar no templo por uma porta lateral, ele está roncando no sofá em seu quartinho. Ele disse seu nome a Cari em algum momento, mas ela não estava prestando atenção.

Pela aparência da câmara, ser um acólito do templo de Rhan-Gis significa uma vida muito melhor que a do cidadão médio, mas isso partindo de um padrão muito baixo. Ainda assim, Cari saqueia a sala, agarrando roupas extras, moedas, alguns outros tesouros e relíquias. Uma adaga de sacrifício também, o que sempre

a deixa de bom humor. Pelo menos, ela espera que seja isso o que está pegando: em determinado ponto, ela olha pela janela da varanda e vê uma gloriosa cidade de mármore e ouro, o que significa que está caindo sob o feitiço de Rhan-Gis. Até onde sabe, os tesouros do templo e as vestes sagradas que ela está roubando vão virar punhados de seixos e cinzas quando ela sair da cidade, como algum tesouro de fadas em alguma história infantil. Cari enfia uma das vestes do Sacerdote Barbudo pela cabeça à guisa de disfarce, certifica-se de que ele ainda respira, termina a taça de vinho que não está batizado e sai em sua missão de resgate.

Ela anda rápido, mas sem correr, cabeça baixa para que ninguém veja seu rosto. Isso não vai fazer diferença quando Rhan-Gis voltar, é claro, então ela não se demora. Nem mesmo quando passa por uma capela atulhada de tesouros de joias, incluindo uma esfinge dourada com olhos de rubi do tamanho de ovos de pombo. *Mastro, é melhor você valer a pena, pensa ela. Myri certamente não vale.*

Subindo um nível, ela encontra uma porta com um dos guardas meio vivos, meio alvenaria, na frente dele. Cari está começando a sentir aquela coceira de lixa no fundo da mente, então precisa partir para a abordagem direta. *Por favor, seja muito, muito burro.*

— Há, estou aqui para buscar a prisioneira. Em nome de Rhan-Gis o, há, glorioso.

O guarda franze a testa, o vinco bem no ponto onde encontra a meia-máscara de pedra.

— Quem ordenou isso? Quem é...

Cari coloca a faca de sacrifício em sua garganta, mas isso não o intimida, e ela se encolhe quando ele se move. Ele a agarra, jogando-a contra a parede. Cari se afasta, tenta correr, mas ele a ataca, mandando os dois para o chão. Há um breve momento de luta, e então — merda — a faca acaba enfiada no flanco dele. Ele olha para ela confuso, sangue borbulhando para fora da ferida com cada respiração ofegante, e ele faz um barulho horrível de chiado que só para quando Cari rodopia sua bolsa e o acerta no rosto com a borda da porra do livro. Ele cai, e ela se sente enjoada com o que fez. O sentinela não merecia isso, não mesmo. Talvez Rhan-Gis possa consertá-lo. Talvez, enquanto sangra, ele veja a cidade perfeita dos seus sonhos e fique em paz. *Por favor, que ele tenha sido um completo bastardo.* Outra virtude de sua santidade perdida: através de Mastro ela conseguia ver quem merecia misericórdia ou não.

Chaves. Porta. O chão está todo enlameado de sangue, então qualquer ideia de fazer algo furtivo desaparece. A velocidade é sua única amiga agora.

Do lado de dentro, como ela esperava, uma pequena fileira de celas. Uma missão de resgate equivalente a um tesouro cheio de ouro. A maioria das celas

está vazia, mas uma delas guarda Myri. Inconsciente, mãos e pés atados e cercada por um estranho círculo de ligação arcano desenhado no piso de pedra. O ar acima dele brilha. Atravessá-lo não seria uma boa ideia.

Ela se abaixa e começa a raspar as runas com a faca de sacrifício, tentando freneticamente tirar o suficiente da inscrição para quebrar o feitiço. A pequena cela se enche com o cheiro de ozônio da descarga etérica. Ela raspa cada vez mais rápido, o cabo da faca escorregadio com suor ou sangue.

Vamos, antes que Rhan-Gis volte. Quebre isso.

— Cari — diz uma voz familiar atrás dela. — Olhe só para você. Você parece uma serviçal do altar que derrubou o vinho sagrado.

Seu coração dá um pulo. A voz de Adro. Impossivelmente, é Adro. Ela se vira. Olha para uma máscara de porcelana.

CAPÍTULO TRINTA E UM

— **V**ocê está acordado. Isso é promissor.

Não é a voz de Karla. Remota e fria, pouco acima de um sussurro.

Rasce abre os olhos. A luz quase o cega, mas ele enxerga uma figura vestida de preto e um rosto pálido que naturalmente se transforma em carranca.

Dr. Vorz.

A cama está coberta de parafernália alquímica, facas e bisturis também, e os lençóis brancos estão manchados de vermelho. Um complexo pentagrama taumatúrgico rabiscado no chão. A cabeça de Rasce, porém, está mais clara agora do que nas últimas semanas. Ele não sente dor, não sente medo; é como se sua coluna e seu crânio tivessem sido inundados com água gelada.

Ele olha para baixo. Irradiando de onde ele se esfaqueou na coxa, há um ferimento medonho, como uma crosta cinzenta que o cobre de suas costelas inferiores ao tornozelo direito. Ele olha fixo para aquilo, a repulsa rastejando sob a calma gelada de qualquer que tenha sido a droga que Vorz usou nele.

— A praga — diz ele, fraco.

— Sim. Não sei dizer se a ferida infeccionou devido à falta de cuidado, ou se é algum estigma divino. No entanto, a condição pode ser gerenciada, como tenho certeza de que você está ciente. — Vorz puxa os cantos da boca para formar um sorriso feio, que tinha a intenção de ser reconfortante. — Estou ciente de sua *outra* condição, também. Você serviu bem ao dragão.

A esperança sobe como uma torre, quebrando a espessura do gelo. Ele fez bem! O dragão está satisfeito.

— Tio-avô... Você voou de volta com ele? Onde ele está? Preciso falar com ele. — Rasce luta para ficar de pé. A pele viva em seu lado direito repuxa dolorosamente quando é retida pelo peso da pedra.

Vorz balança a cabeça.

— Ele ainda não voltou para Guerdon. Ele me levou até Lyrix, e lá nos separamos porque tio-avô tinha negócios para cuidar no exterior. Deve retornar em breve. Mas você fez bem, meu príncipe.

— Eu sonhei que os Homens de Sebo estavam atacando nossos mercadores de yliastro — diz Rasce. Ele tenta separar o sonho da visão. *Mastro, mostre-me*, pede, mas não há resposta.

— Isso é verdade, mas irrelevante. Há oportunidades muito maiores aqui. Diga-me, o que você consegue *ver*?

— Nada.

Nenhuma visão. Rasce está preso à terra, limitado às percepções deste corpo. Não sabe sequer dizer quem mais está na casa, além de Vorz empoleirado na ponta da cama.

— Ótimo. Realizei um exorcismo enquanto você dormia. Bani a entidade que o incomodava e aumentei sua congruência com a divindade subjacente.

— Você matou Idgeson?

— Dissipei, para ser exato. A entidade poderá se reformar, com o tempo. Mas não precisa mais distraí-lo.

— Como você sabia? — retruca Rasce, enfurecido com a insolência do homem. Vorz pode ser o conselheiro do tio-avô, mas é apenas Eshdana. Ele é um servo.

— Como eu sabia? — repete Vorz, encaixando um estranho dispositivo em seu olho. Ele espia Rasce, ajusta a lente, espia novamente.

— Vyr estava se reportando a você. Você sabia que a santidade iria acontecer.

— *Nós* sabíamos que era uma possibilidade. — Vorz fecha a lente com um estalo. — Não mais do que isso. Após a derrota de seu tio Artolo, o dragão procurou maneiras de combater a ameaça dos novos santos de Guerdon. Aconselhei-o sobre os métodos que poderiam ser usados. Realizei um longo estudo de técnicas semelhantes.

— Você fez isso comigo?

— Seu tio-avô ordenou que você assumisse o controle do comércio de yliastro. — Vorz vasculha sua bolsa. — Existe alguma arma que você não ousaria usar? Qualquer desafio que não ousaria tentar se ordenado pelo dragão?

— Não. Jamais! — responde Rasce sem pensar.

Vorz pega um frasco da bolsa e o segura contra a luz. Sangue vermelho e algo

mais escuro.

— Então me dê seu braço — diz ele para Rasce. — Isto também é uma arma.

Baston sente o cheiro da mudança assim que entra na casa da rua Lanterna. O cheiro familiar do clube da Irmandade — couro, suor, tabaco, o cheiro persistente de flogisto — foi substituído pelo cheiro acre e forte de produtos químicos de limpeza, como o laboratório de um alquimista. Um fedor de podridão também, vindo do porão, um fedor de decomposição. Todos aqui parecem ser Eshdanas, rostos que ele nunca viu antes. Os Ladrões da Irmandade devem ter se espalhado para prédios adjacentes, ou estão nas ruas defendendo o perímetro contra os Homens do Sebo.

— O que está acontecendo? Onde está minha irmã? — ele exige saber.

Rostos neutros, dando de ombros. Ela saiu à noite, dizem a ele. Negócios no Arroio.

Baston se apressa escada acima. A cama de Rasce está vazia, sobre os lençóis manchados de sangue, muitas seringas de alkahest vazias e ataduras sujas.

Ele finalmente encontra Rasce no porão, no necrotério temporário que montaram ali para Vyr e os outros que caíram vítimas dos Homens de Sebo. Doze corpos cuidadosamente embrulhados em doze mesas de cavalete: mas agora os corpos estão espalhados pelo chão quebrado. Alguns desmembrados, eviscerados, suas entranhas se espalhando pelo mármore branco da Cidade Refeita. Alguns enterrados em sepulturas cavadas bem no chão do porão ou emparedados em buracos quebrados nas paredes. Um pendurado no teto, um laço em volta do pescoço. Outro numa porra de uma *banheira*, dissolvendo em um tonel de alkahest, uma espuma espessa de carne derretida e gordura borbulhando em cima do líquido. Um trio de Eshdanas espera, picaretas, pás e serras estão a postos.

De pé sobre tudo isso, um homem de preto, mãos enluvadas pingando sangue e vísceras, movendo-se como um maestro na frente de uma orquestra mordaz. Ele parece tranquilamente satisfeito com esta cena de horrores, um artesão em seu ofício. Faz Baston querer socá-lo.

— Quem caralhos é você? Onde está Rasce?

— Estou aqui, meu amigo. — Rasce sai de um canto mergulhado nas sombras. Acordado e de pé. Seu rosto está pálido, brilhando de suor, e a cor dele quase combina com a pedra brilhante da Cidade Refeita. — Não precisa gritar. Eu ouço tudo. — Ele gesticula para o alquimista. — Este é o dr. Vorz. O conselheiro do meu tio-avô, recém-retornado do exterior.

— O que é isto? O que eles estão fazendo?

— Coisas necessárias.

Vorz interrompe.

— Tente novamente — diz ele para Rasce.

Com um aceno de mão, Rasce faz com que uma nova sepultura se abra no chão. A pedra flui lentamente, um milagre relutante.

— Você deveria estar de pé? Karla disse que você ainda estava doente.

Rasce agarra o antebraço de Baston e se apoia nele. Sua mão está muito forte agora, mas ele respira rápido, como se estivesse com febre.

— Fiquei deitado por muito tempo. Agora é hora de agir. — A mão aperta até doer. — Sou seu devedor, meu amigo, por tudo que você fez enquanto eu estava derrubado pelos deuses. Eu vi o caminho secreto para a fortaleza de nossos inimigos. Vi o caminho que devemos percorrer. — Ele se aproxima, sussurra no ouvido de Baston. — Diga ao Ratazana que está na hora de nos encontrarmos.

Eles descem.

Rasce, que lidera o caminho, parece ficar mais forte à medida que eles prosseguem, andando tão rápido que Baston tem que se apressar para manter o outro homem à vista enquanto descem escadas e túneis sem fim. Eles serpenteiam pelas entranhas da Cidade Refeita. Deixam as ruas para trás, entrando num labirinto de pedra. Baston carrega um lâmpada etérica para iluminar o caminho deles, embora haja pouca necessidade disso, pois a pedra brilha onde Rasce a toca. Mas o brilho desaparece depois que ele passa, então a luz é como uma bolha, um navio frágil afundando numa vasta escuridão.

Às vezes, Baston vislumbra coisas estranhas em um ramal de túnel: os olhos brilhantes de um carniçal, peças esmagadas de máquinas embutidas nas paredes, criaturas rastejantes que fogem da luz. Rasce não para, e Baston não pode se demorar. O ar está ruim, um miasma de gases e exalações subterrâneas.

Em determinado momento, ele acha que vê um homem jovem, magro como um palito, com cabelos pretos lambidos. Bem-vestido, como se estivesse indo jantar em Bryn Avane. Uma lâmina de prata em sua mão. Seu olhar encontra o de Baston — e ele desaparece no ar, o rosto se contorcendo de dor por um momento, e então some, fazendo Baston se perguntar se teria delirado.

Abruptamente, o túnel entra em uma abóbada imensa, tão vasta que a luz de pedra de Rasce se perde no escancaramento da extensão. Baston regula a lâmpada elétrica no máximo para que todos possam ver os arredores. Não, para que *ele* possa vê-los, pois é óbvio que as percepções milagrosas de Rasce retornaram. A

luz salta, e Baston engasga ao contemplar a escala da câmara.

Aquele buraco sob a Cidade Refeita poderia engolir qualquer uma das catedrais no topo de Morro Santo e ainda sobraria espaço. Espalhados ao redor, os destroços de enormes máquinas, atadores e tonéis de contenção, cadinhos industriais e tonéis de desova. Espalhados ao seu redor, também estão os restos dos produtos daqueles tonéis: cadáveres de cera, cadáveres com órgãos de criaturas díspares fundidos, coisas que ele não sabe nomear.

A luz de sua lâmpada recai em uma área limpa, uma estrada larga que atravessa os detritos. É óbvio que alguém — muitos alguém — arrastou material para fora da caverna. Pode ser um operação de salvamento, mas algum instinto diz a Baston que está mais para um roubo. Há algo no ar, junto com poeira e o leve fedor de câncer de pulmão.

A trilha leva através da caverna a uma parede de bloqueio parcialmente demolida, uma barreira rompida por um corte feio. Há outra abóbada ali, igualmente enorme. Rasce sai correndo, mancando ligeiramente agora, chapinhando por poças de escoamento alquímico derramado sem cuidados. Baston vai atrás, sacando sua arma caso algo ali não esteja completamente morto.

— Que lugar é este? — pergunta ele bem baixinho. Não consegue falar alto. Parece estranhamente desrespeitoso, como se aquele lugar fosse uma igreja. Ou um túmulo.

— As ruínas do Bairro dos Alquimistas — diz Rasce. — Mastro enterrou as obras deles aqui. Carniçais protegem o túmulo. Veja!

Ele abre os braços e a parede da cortina brilha com a luz, como se houvesse fogo enterrado nas profundezas da pedra. A luz delinea uma figura sentada de pernas cruzadas na brecha. Gigante, encurvado, chifres como galhadas, dedos compridos com garras cobertos de terra de sepultura. Cascos incrustados com uma mistura de cera e esterco.

— Deuses inferiores — murmura Baston, e então dedos invisíveis agarram sua língua, sua garganta e palavras são exumadas pela sua boca. — ENTÃO, FINALMENTE, O GAROTO DO DRAGÃO SE MOSTRA. ME DISSERAM QUE VOCÊ PODE FAZER O QUE CARI FAZ. — A língua comprida do carniçal, como uma cobra negra, desliza para fora e prova o ar. — QUERO FALAR COM MEU AMIGO.

— Ele está aqui — diz Rasce. — Ele está ao nosso redor. Mas primeiro, lorde Ratazana, eu quero negociar com você.

O carniçal ri, um som como um deslizamento de terra, como uma sepultura aberta cedendo. Então ele fala por meio de Baston novamente.

— EU SEI TUDO SOBRE SEUS PLANOS E DESEJOS, GAROTO DO

DRAGÃO. EU SEI ONDE VOCÊ QUER INVADIR. SAIBA DE UMA COISA: SE VOCÊ PUSER OS PÉS PARA FORA DA CIDADE REFEITA, VOU COMER SEUS OSSOS E BUSCAR MEU AMIGO DENTRO DA SUA MEDULA.

Rasce dá um passo para trás. A mão de Baston aperta mais a arma.

— MASTRO... HÁ MUITO QUE DEVEMOS DISCUTIR. — Ratazana acena com uma pata na direção da abóbada interna. — O QUANTO VOCÊ VIU?

— Ele... ele diz que estava confuso — diz Rasce. — Fraco e disperso, após a invasão. O que aconteceu aqui?

— URRH.

O enorme carniçal ancião arranha o chão com uma pata, encolhe os ombros. Suas garras agitam pilhas de escória, misturadas com ossos enegrecidos, pedaços de metal e couro. Um capacete haithiano despedaçado. Ratazana está *nervoso*. A coisa sentada diante deles é um semideus necrótico, uma das entidades mais poderosas de Guerdon, mas Baston percebe que Ratazana está... envergonhado.

— FRACASSEI NA MINHA VIGILÂNCIA. DESDE O ARMISTÍCIO, A INFLUÊNCIA DE ELADORA DUTTIN TEM CRESCIDO. ELA TEM ALGUM PODER SOBRE O NOVO MINISTRO DE SEGURANÇA, NEMON. E, ATRAVÉS DELE, DA GUARDA DA CIDADE. ELA JÁ REUNIU OUTROS PARA SI TAMBÉM. SANTOS. TALENTOS DESVAIRADOS. MERCENÁRIOS, INCLUINDO UM HOMEM MORTO DE HAITH. AGORA, GRAÇAS ÀS AÇÕES DESSE TOLO — ele acena com uma garra para Rasce —, ELA CONVENCEU OS ALQUIMISTAS A LHES DAR OS HOMENS DE SEBO.

Baston tem que respirar fundo, interrompendo Ratazana. O carniçal franze a testa irritado.

— AGORA QUE CARI SE FOI. . . QUE VOCÊ SE FOI. . . ELA ME CONVENCEU DE QUE A CIDADE REFEITA NÃO ERA MAIS UM LUGAR DE DESCANSO SEGURO PARA AS COISAS QUE VOCÊ ENTERROU AQUI. ELA AS LEVOU EMBORA.

— O que ela levou embora?

O estômago de Baston se revira. Parece que suas entranhas estão transbordando com terra, como se ele tivesse engolido punhados de terra e pedra. Ainda assim, as palavras vêm, o carniçal o usando como seu arauto, assim como Rasce fala por Mastro Idgeson.

— OS SINOS DE FERRO PRETO. O CAIXÃO DA SENHORA DE GUILDA ROSHA. OUTROS TESOUROS DA GUILDA DOS

ALQUIMISTAS.

— E onde ela guarda esses tesouros? — pergunta Rasce.

Como se Rasce *devesse* falar por Mastro Idgeson.

— QUERO FALAR COM MEU AMIGO — rosna Ratazana.

— Ah, ele está aqui — responde Rasce. Ele fala rápido, como se tivesse ensaiado esse discurso. — Mas meus serviços como mediador não são sem custo, e aqui está o meu preço. Seus carniçais controlam o submundo. Você vai me ajudar a chegar ao Poço de São Styus.

— VOCÊ NÃO ME DÁ ORDENS!

Ratazana se eleva acima deles e há um terremoto, bem ali, um espasmo da Cidade Refeita. Baston cai de joelhos, e o Ratazana é arremessado para trás quando o pedaço de pedra hexagonal em que ele estava sentado subitamente se rebela, derrubando-o. Ele pousa pesadamente do outro lado da parede-cortina, um grunhido de dor escapando de seus lábios e dos de Baston simultaneamente. Então ele se levanta como uma pantera, pulando para trás em direção à brecha.

Mas, antes que possa alcançá-la, Rasce gesticula, e a pedra da parede-cortina derrete, flui, se recostura. É lenta e parece lutar contra ele, pseudópodes de pedra rolando para trás contra o fluxo. Incêndios ardem dentro da parede; manchas de sangue aparecem na perna de Rasce, em seu flanco.

Do outro lado da grande caverna ecoam as vaías e ganidos dos carniçais. Um grande número deles.

O buraco ficou pequeno demais para o lorde Ratazana passar se espremendo, mas um de seus braços longos serpenteia pela abertura. Agarra o pé de Rasce e o puxa. Baston vislumbra a bocarra de Ratazana babando do outro lado da parede, olhos ardendo de fúria.

Ele reage por instinto, do jeito que o Cavaleiro Febril o ensinou. Reage como qualquer braço direito deveria reagir.

A arma em sua mão grita quando ele atira no rosto de lorde Ratazana.

O carniçal vacila — a arma é pequena demais para causar dano real a um monstro daqueles —, mas leva apenas um momento. Rasce se solta e deliberadamente bate a mão em um fragmento de metal irregular. O sangue espirra pelo mármore branco da parede quando a brecha de repente se fecha, deixando Ratazana preso do outro lado.

Eles ficam ali por um instante, entre os escombros, no breve silêncio.

Arranha.

Arranha.

Arranha.

Baston abre a boca, descobre que as palavras são suas.

— O que caralhos você fez?

— O que é necessário. — Rasce se levanta, deixando marcas ensanguentadas de mãos na parede. — Recarregue.

Dezenas de carniçais pulam e rastejam pela caverna em direção a eles. Carniçais ferozes, selvagens e irracionais. Aquela arma pequena é inútil contra tamanha horda. Porra, mesmo que tivesse trazido aquele repetidor maravilhoso, Baston não teria a menor chance contra tantos.

— EU VOU COMER VOCÊS. — A voz de Ratazana vem de um coro de carniçais enquanto o círculo se fecha.

— A arma — diz Rasce, estendendo a mão. Baston passa a arma carregada para ele, e Rasce aponta para a própria têmpora. — Escute! Carillon Thay se foi. Eu sou a única conexão que resta para Mastro Idgeson. Se eu morrer, ele também morre! Então, Ó, Ratazana de Guerdon, o que vai ser? A vida de seu amigo... ou você vai ser um ladrão novamente, em vez de seguir como o lambe-botas de Duttin?

— VOCÊ NÃO SABE O QUE ESTÁ PEDINDO — dizem os carniçais em uníssono.

Rasce sorri, mostrando os dentes ensanguentados.

— O dragão não pede. O dragão toma.

Baston sente a mente de Ratazana pousar nele novamente, sente os pensamentos do carniçal rastejando como vermes direto para suas mandíbulas. Ele prova o humor mordaz de Ratazana, prova certa alegria cínica. Apesar de estar preso, de alguma forma Ratazana ainda acha que está em vantagem.

O bando de carniçais rosna, mas não avança.

— Ameacem-nos! — grita Rasce. — E eu derrubo o teto sobre seu lorde!

Os carniçais reunidos uivam e balbuciam. Merda, a maioria são semicarniçais ferozes. Baston reza para que haja alguns carniçais jovens da superfície no meio, carniçais como Ratazana costumava ser, aqueles que entendem fala humana e podem transmitir a ameaça a seus parentes selvagens. Ratazana é agora o único ancião que restou — sem ele, os carniçais não têm rei.

— Vejam — grita Rasce. — Eu coloco uma maldição sobre este lugar. Se qualquer um, carniçal ou humano, vivo ou morto, tocar na parede dessa prisão, então a câmara além desabarará, e tudo lá dentro perecerá. O poder para fazer isso está em mim.

Baston não tem ideia se Rasce está blefando, mas está claro que os carniçais engoliram. Os ferozes mais próximos da parede se afastam. Rasce avança, e a matilha abre caminho para deixá-lo passar. Ele mantém a arma pressionada contra a testa.

— Vamos, Baston — diz ele.

— ESPERE. MASTRO. MASTRO, VOCÊ ESTÁ AÍ?

O rosto de Rasce se contorce. Ele assume a mesma expressão que Baston fizera, enquanto as palavras tentam lutar para sair de sua boca. Ele interrompe o passo, a mão que segura a arma treme por um momento, mas ele recupera o controle. Engole em seco, cospe.

— Ele está aqui. Mas você não vai falar com ele. Não até que eu tenha feito o que meu tio-avô ordena.

Ratazana não responde, mas o pensamento de suas palavras não ditas pisca na mente de Baston.

ELES CONHECEM TODOS OS SEUS PLANOS. VOCÊ VAI FALHAR.

— Meu senhor, eu nunca falho.

As palavras saem da boca de Baston com relutância.

— FAÇA O QUE ELE MANDA.

Eles saem da abóbada, e atrás deles o único som é o das garras de Ratazana raspando na pedra.

Arranha.

Arranha.

Arranha.

Arranha.

O som, a sensação das garras de Ratazana na pedra.

Como um farol. Um ponto de referência. As garras raspam na pedra. A pedra da Cidade Refeita nasceu de uma pedra que já foi carne. Essa carne era a carne de um homem, e o homem era Mastro Idgeson.

Mastro está pendurado no abismo, o som é uma corda fina puxando-o de volta do esquecimento.

Arranha.

Uma lembrança.

Mastro monta guarda do lado de fora de uma casa na Praça da Água de Fossa. Baston também está lá, olhando nervosamente para os transeuntes na rua.

Guardando a largura da porta entre os dois, sem olhar para Mastro. Sem dizer nada, porque o que há para se dizer de um diagnóstico terminal? A ideia de que ele é *impuro* se ajusta a Mastro como um manto pesado, uma parede caindo entre ele e o restante da humanidade. Nunca mais ele conhecerá o toque. Nunca mais saberá o que é esperança.

Dentro da casa, um grito abafado. Um baque. Um momento de silêncio.

Heinreil emerge, tilintando um saco de moedas.

— Bem, isso foi desnecessariamente bagunçado. Mastro, meu rapaz, espere aqui. Já vai chegar um limpador, para... para...

O Cavaleiro Febril sai atrás de seu mestre, curvando-se e torcendo-se para passar sua enorme forma blindada pela porta estreita.

— Varot, não foi? — pergunta ele, e acrescenta “pano” ao passar, ao que Baston saca um pedaço de tecido para que o Cavaleiro Febril possa limpar o sangue de suas manoplas. — Temos mais trabalho a fazer — diz o Cavaleiro Febril. — Trabalho sangrento, no distrito de Cinco Facas. Venha, Baston.

O cavaleiro de armadura chama Baston para segui-lo. Baston olha de relance para trás, mas não fala; segue obstinadamente seu tutor, deixando Mastro sozinho na rua com Heinreil.

— Nós cuidaremos de você, garoto — diz Heinreil. — À maneira da Irmandade. Garantir que você tenha alkahest suficiente. Manter você útil. Sempre haverá um lugar para o filho de Idge no Arroio, sim? Mas não em Hog Close, em algum lugar mais, hum, privado.

— Mais isolado.

— Um pouco de paz e sossego, sim. Deuses inferiores, eu daria qualquer coisa por um tempo para poder me sentar e pensar! — diz Heinreil. — Eu vou cuidar de você, e você permanecerá fiel à Irmandade.

Mastro faz que sim. O movimento machuca seu pescoço. Ele engole, nervoso, imaginando sua garganta travando. O terror da Praga da Pedra o agarra e congela seus ossos, dando-lhe um pressentimento momentâneo do que o futuro reserva.

Arranha.

*

Ele olha para a lente cintilante da lupa de Vorz. A dor aguda de uma seringa perfura sua pele, e Vorz tem que tentar três pontos antes de encontrar tecido mole.

— Ainda estou muito fraco! — diz Rasce. — Aquele brutamontes quase me pegou.

Vorz franze a testa.

— O resíduo está sendo absorvido muito mais lentamente do que eu esperava — admite. — Eu não esperava essa resistência.

— Meu tio ficará descontente se você fracassar.

— Existem outras opções. — Ele se vira para examinar um dos ladrões mortos no necrotério da rua Lanterna. — De qualquer forma, o desagrado de Taras recairá sobre você, não sobre mim. O dragão deu essa tarefa a você.

— Então não falharei.

Quando ele voasse com o dragão, o tio-avô sopraria seu fogo glorioso e seguiria em frente, e Rasce nunca teria que ver os restos mortais dos caídos. Agora, a adega está cheia de cadáveres de todos os tipos, mas Rasce não tira os olhos deles. Ele desce numa das sepulturas e começa a desmembrar o cadáver com sua faca. Cavando para encontrar a alma dentro da carcaça, a preciosa oferta de resíduo.

Arranha.

O carniçal se esgueira pela Praça da Água de Fossa. Pausa do lado de fora da porta.

— O chefe me enviou — diz ele, lambendo os lábios, batendo no peito. — Ratazana.

— Mastro.

— Idgeson, certo? — O carniçal suga os dentes. — Ouvi dizer. Duro. Duro.

— Varot está aqui — diz Mastro, abrindo a porta.

— Posso sentir o cheiro dele.

Ratazana entra na casa. Algum impulso mórbido faz com que Mastro siga o carniçal e fique observando Ratazana começar a desmembrar o cadáver habilidosamente. Os membros são cortados, embrulhados, enfiados num saco. Uma mistura de agente funerário e açougueiro.

Alguns pedaços o carniçal enfia na boca imediatamente.

— Isso é nojento — diz Mastro.

Ratazana olha para ele.

— Sobreviva primeiro. Não pode fazer merda nenhuma se estiver morto. Nenhum morto jamais deu sorte.

É um bom conselho.

Conselho do qual Mastro se lembra quando lhe dão a primeira dose de alkahest. A dor aguda de uma seringa perfurando a pele, e o médico tem que tentar três pontos antes de encontrar tecido mole.

Arranha.

Sobreviva primeiro. Você não pode fazer a coisa certa se não conseguir fazer nada.

Mastro pode sentir os corpos enterrados dentro da casa na rua Lanterna. Enterrados dentro dele. Pode sentir sua carne macia, como sombras da lua, efêmeras e passageiras. Pode sentir seus ossos, um pouco mais densos, mais parecidos com pedra. Pode sentir Rasce cavando.

E ele pode sentir outra coisa também. Pode sentir suas almas como uma coisa física. Um líquido escuro e pesado, acumulando-se nos cadáveres. Condensando-se a partir do éter.

É diferente para cada cadáver. O resíduo de alma de Vyr, por exemplo, congela nas mãos do homem, na garganta, no cérebro. Gentilmente, Mastro prova... e imediatamente recua. O material é uma sopa de lembranças e pensamentos estagnados, e ele está tão frágil que quase se afoga nesse conteúdo. Parte da consciência de Mastro se desfaz, afundando na quantidade de Vyr que há no resíduo.

*

Arranha.

Uma lembrança persistente. Mastro, deitado em sua cama reforçada, seu corpo devastado pela Praga da Pedra. Ratazana se agacha perto do fogo, mastigando algo não mencionável, mas ele está lá. Ele foi o único que não saiu do lado de Mastro. Ele é leal.

Arranha.

Uma memória. Ratazana na porta, na chuva. Trazendo Cari para casa pela primeira vez.

Arranha.

— Melhor — diz Vorz.

O alquimista ajoelha-se junto a uma das sepulturas no porão da rua Lanterna. O cadáver é coberto por um monte de pedras, mas sob a pilha as pedras tornam-se facas, sondando e cortando. A vontade de Rasce evolui como a Praga de Pedra, consumindo a carne, os pedaços de substância da alma que permanecem nas terminações nervosas, nos poços profundos do cérebro. Ele gesticula, e mais uma dúzia de covas se abrem no chão como bocas famintas.

— Acha que isso será suficiente? — pergunta a Vorz.

Arranha.

*

Eles trazem mais cadáveres de ladrões, cada um esfaqueado ou baleado ou envenenado ou morto de fome, e todos são enterrados na rua Lanterna em nome de Mastro.

E enquanto Rasce toma a parte do dragão de cada alma, Mastro rouba um pouco — apenas um pouco — de cada uma e a esconde.

Não pode fazer merda nenhuma se estiver morto, Ratazana lhe ensinou. Então, sobreviva primeiro. Espere um golpe de sorte.

Arranha.

Arranha.

Arranha.

CAPÍTULO TRINTA E DOIS

— **S**enhorita Thay — diz o Rastejante, na voz de Adro, embora Adro nunca a tivesse chamado assim em sua... em sua...

Caralho. Ele morreu. Ele morreu e um verme comeu seu cérebro e roubou sua voz e ela quer gritar.

— Me chame de Sangria das Doze Moedas. Perdoe-me pelas circunstâncias em que nos separamos.

Ela não sabe se ele se refere ao modo como o Rastejante a abandonou em sua primeira tentativa de escapar de Ilbarin, ou se é Adro, lamentando o que aconteceu no acampamento.

— Como...?

Ela mal consegue falar; palavras não fazem jus ao turbilhão de horror, raiva, autoaversão e confusão que se agita em seu cérebro. O Rastejante só percebe a confusão.

— Ah, eu deveria explicar. Minha espécie não é tão singular quanto a sua. Os nomes que aplicamos refletem nossas partes constituintes. Algumas partes da entidade que você conheceu em Ilbarin e que se chamava Sangria dos Doze Sóis existe em mim. Eu esperava libertá-la do campo de prisioneiros, mas o risco era muito grande, então segui você depois que soube de sua fuga. Outras partes de mim são derivadas de um Rastejante que aconselha lorde Rhan-Gis, a Pedra Angular do Mundo. — Ele se inclina mais perto. — No fim das contas, todas as cidades são nosso lar, então esteja segura de que nossa barganha anterior continua valendo! Eu a ajudarei a chegar a Khebesh.

— O que aconteceu com Adro?

O Rastejante finge se ajoelhar ao lado dela. No fundo ela sabe que a coisa é desossada, sem forma, e apenas finge ser humanoide. Apenas finge ter pernas que se dobram, finge ter uma mão que repousa tranquilizadora em seu ombro.

— Fiquei gravemente ferido, Cari. Sucumbi às minhas feridas, e o Ghierdana jogou meus restos no mar. Mas os Rastejantes me encontraram e me salvaram.

— Você morreu.

— Tudo o que sou, tudo o que o indivíduo que você conheceu como Adro — diz a voz de Adro — permanece. Eu tenho as mesmas lembranças, os mesmos pensamentos, os talentos preservados. Mas não podemos ficar aqui filosofando como se estivéssemos dividindo uma garrafa de vinho-de-poetas, não é mesmo? Vamos. Preciso apresentar você ao seu primo.

Cari está tão abalada que por um momento imagina que ele irá levá-la até Eladora. Duas imagens de Eladora guerreiam na mente de Cari — sua prima na imagem habitual, nervosa e certinha, uma ratinha de igreja cheia das leituras, e Eladora como Cari a vislumbrou nos dias próximos ao Armistício. De alguma forma, ela não se surpreenderia se ouvisse falar da presença da prima ali.

Então ela percebe que significa primo no sentido *real*. Se Rhan-Gis é a personificação de Gissa, então Cari é a personificação de Guerdon.

— Espere. E Myri? Eu não posso simplesmente deixá-la aqui.

— A feiticeira de Artolo? — Sangria das Doze Moedas parece surpreso. — Eu supus que ela tivesse vindo com Artolo. — Ele passa sua pseudomão no rosto inconsciente de Myri.

— Não, comigo.

— Como sua prisioneira? — Há uma nota de respeito na voz de Adro. No simulacro da voz de Adro. Ela está falando com uma pilha de vermes, tem que se lembrar disso.

— Não. Ela também quer chegar a Khebesh. Nós temos ajudado uma à outra.

— Ah. — É a voz de Adro, mas ela não consegue ler a emoção por trás dela. Surpresa? Ele está achando graça de mais uma situação absurda envolvendo a louca da Cari? Uma peça de um quebra-cabeça se encaixando? — Preciso apresentar você. Emissários de Ishmere estão aqui em Gissa, e é necessário convencer Rhan-Gis a nos proteger deles para que possamos viajar com segurança. Venha comigo.

O Rastejante desliza para fora da cela, e Cari vai atrás. Ela não tem muita escolha — é um feiticeiro tão poderoso quanto Myri, se não mais, e não sofre os mesmos efeitos nocivos que ela quando usa magia. A pequena faca de sacrifício que ela roubou não vai cortá-lo, por assim dizer. Eles voltam por onde ela veio —

o cadáver do homem que ela matou minutos antes está coberto com pontinhos brancos que devem ser ovos de vermes. Em breve, eles vão chocar e perfurar seu cérebro, e comer o que resta de sua alma, suas lembranças. Deuses inferiores, ele voltará e saberá que ela o assassinou. Ela quer dizer a ele para entrar na fila atrás de Artolo e todo o maldito Reino Sagrado, mas não pode se dar ao luxo de bravatas agora.

Em vez disso, ela sussurra “desculpe” ao passar.

— Isso me lembra... — diz Sangria das Doze Moedas. — Presumo que o Ghierdana pegou o verme que lhe dei. Mas não importa, eu tenho um suprimento prodigioso. — Colocando apenas o suficiente de um dos tons sarcásticos de Adro para soar certo. — Você se lembra do que vai fazer com isso?

— Colocar na tumba do feiticeiro em Khebesh.

— Exatamente. Garantirei que sua passagem para Khebesh seja tranquila. Confe em mim, Cari.

Mas confiar, confiar mesmo, ela não confia.

*

Ao que parece, ser apresentado a Rhan-Gis primeiro significa ser banhada e ungida por servas, depois vestir a roupa mais absurda que Cari já usou na vida. Um vestido cintilante de samita, mais branco que a neve recém-caída. Um colar de gemas brilhantes, anéis de ouro. Ela horroriza as servas ao insistir em continuar usando suas botas de caminhada — e enquanto elas se distraem com esse ultraje, Cari desliza a faca de sacrifício para dentro de uma dobra do vestido e a esconde com um cinto de ouro e esmeraldas.

Para variar, ela está muito, muito feliz, que Mastro esteja a milhares de quilômetros de distância e não possa vê-la.

Eles levaram as coisas dela, incluindo o grimório de Ramegos e o etérgrafo. Sangria das Doze Moedas diz a ela que vai recuperá-lo, que ele vai levá-la para Khebesh conforme o prometido. Ela não tem escolha senão obedecer. Cari sente como se estivesse num covil de cobras, onde um passo em falso a faria ser mordida. É bem a cara dela: pela primeira vez na vida é tratada como realeza, mas não consegue relaxar e se divertir.

As servas lhe oferecem um prato de uvas e doces, e ela quase aceita... mas então se lembra que o prato deve estar vazio, que essas uvas e doces são pó e seixos transformados pelos milagres de Rhan-Gis. Esta cidade está fazendo a cabeça dela. Comida não é comida, paredes não são paredes, a coisa que fala como Adro certamente não é Adro, e ela está sentada ali vestida de princesa, o

que certamente não é do seu jeito. Ela tem que sair dali.

— Podem comer vocês — diz Cari quando as servas lhe oferecem o prato novamente. As meninas caem no prato como carniçais famintos, tossindo orações de agradecimento a Rhan-Gis entre mordidas de poeira. Cari senta-se bem na pontinha de um banco e tenta manter a sanidade. Ela precisa ficar fora da influência do deus, ver o mundo com clareza em todo o seu horror dilacerado. Só desse modo ela será capaz de encontrar a saída desta cidade.

Há muito tempo, ela supõe, Rhan-Gis era apenas um deus menor. A encarnação da cidade de Gissa, venerada por alguns sacerdotes, celebrada em algum festival anual ou quando algum novo edifício cívico era inaugurado. Um punhado de milagres em Seu nome. Cari encontrou deuses como ele em suas viagens, em lugares ainda intocados pela Guerra dos Deuses. Não são Deuses Guardados como em Guerdon, mantidos com fome de poder a fim de não se tornarem titãs monstruosos, mas deuses adormecidos e plácidos, pouco mais do que abstrações com um nome, um rosto.

Até que houve alguma ferida. Algum ataque ou lesão que arruinou aquela ordem tranquila, danificou o domínio perfeitamente ordenado do deus. Uma primeira causa. O deus buscou poder para curar essa ferida, para corrigir o errado, ou as pessoas se voltaram para o deus com orações mais fervorosas, mais ofertas votivas e sacrifícios. Talvez Rhan-Gis tenha inspirado seu povo a começar a mover a cidade, para tirar Gissa de perigo ou transportá-la para mais perto de alguma fonte de magia. Talvez os sacerdotes pensassem que a melhor maneira de ajudar seu deus era lhe oferecer sacrifícios ou roubar poder de outra divindade. Cari imagina o mundo como uma grande máquina invisível, os deuses como engrenagens girando, cada um em seu lugar, cada qual sereno e equilibrado. Então uma roda sai do seu eixo, bate na outra, e tudo desmorona no caos. Na Guerra dos Deuses.

— Carillon. Está na hora. — A voz de Adro.

Agora, é evitar ser esmagada pela roda que voa para fora do eixo.

De perto, Rhan-Gis é facilmente o humano mais bonito que Cari já viu.

O jovem santo-rei da cidade, o avatar do deus Rhan-Gis, mestre supremo da cidade eterna de Gissa, lhe oferece uma taça de vinho.

— Meu Rastejante me diz que você é a Rainha de Guerdon. Eu negocie com você, antes que os bárbaros cercassem minhas muralhas! Se tivesse se apresentado a mim abertamente em vez de fugir e entrar no meu templo em segredo, eu a teria recebido com toda a cerimônia apropriada. No entanto, que nossa amizade

seja renovada. Nós, campeões da civilização, devemos nos posicionar contra a loucura desta guerra. Nós devemos proteger a lâmpada ardente da civilidade, você e eu.

Os olhos de Rhan-Gis são vitrais finamente embutidos, e não há nada atrás deles, nada. O homem mortal na frente dela foi esvaziado. Não resta nada dele, exceto o deus louco.

Cari lhe dá um sorriso fraco e finge beber o vinho. A taça em sua mão está vazia.

O restante das pessoas naquela câmara do conselho palaciano não é muito melhor. O Rastejante desliza ao redor, sussurrando na orelha de Rhan-Gis, na de Cari.

— Confie em mim, Cari, está tudo sob controle. Estaremos em casa e secos em pouco tempo — sussurra ele, falando com ela na voz de Adro, mas mudando para uma voz mais velha e mais profunda ao falar com o santo-rei.

Do outro lado de Rhan-Gis está seu mago da corte, que parece ter saído de um livro de histórias — vestes azul-celestes, barba, chapéu estúpido e tudo. Sangria das Doze Moedas o apresenta para Cari como Xargor Bane, Mestre da Torre das Estrelas, e acontece que a principal vantagem da máscara de porcelana é poder manter uma cara séria ao apresentar alguém como Xargor Bane, Mestre da Torre das Estrelas. Ele acaricia o queixo com a mão enrugada enquanto folheia o grimório, murmurando para si mesmo. O etérgrafo e seus suprimentos também estão ao lado dele, enfiados debaixo de sua cadeira. Ele segura o livro pesado à luz de um lampião pendurado ao lado do trono para ver melhor. Ao contrário de Myri, cujo corpo traz as marcas e cicatrizes de sua feitiçaria, o corpo do mago da corte carrega as marcas de muitos doces e vinhos finos.

— Muito interessante, muito interessante — murmura para si mesmo. — Sim, sim, é claramente Khebashiano.

Cari conclui que Xargor Bane, Mestre da Torre das Estrelas, é burro como um cabeça de gaivota.

Rhan-Gis gesticula para um lugar vazio ao lado de seu trono, e uma cadeira se levanta do chão de pedra. Um servo se aproxima correndo com uma almofada de seda, e Cari toma o lugar, ajustando o vestido ridículo para manter a faca escondida.

Rhan-Gis se inclina.

— Os odiosos emissários do Reino Sagrado estão às minhas portas. Meu Rastejante me diz que estão caçando você, mas você está sob minha proteção. Nenhum mal lhe virá enquanto eu cuidar de você.

— Há, obrigado, meritíssimo. Sua Majestade.

— Ele é a Pedra Angular do Mundo — diz Xargor Bane —, e a referência apropriada a ele é “seu esplendor divino”.

— No entanto, também tenho um dever para com minha cidade e as pessoas que habitam dentro das muralhas sagradas de Gissa. Mil exércitos foram destruídos naquelas muralhas! E mil vezes mil almas corajosas se entregaram a mim para reforçar as defesas da cidade. As forças do Reino Sagrado não são tão grandes como antes, e meu Rastejante me diz que tenho que agradecer a você por isso...

Ele estende a mão e acaricia a bochecha de Cari. Por um momento, o feitiço do deus consome tudo, e ela está cheia de uma alegria extática em estar na presença de Rhan-Gis, ali no coração da cidade santa de Gissa, e vê as torres e paredes subindo pelas janelas do templo. Ela recua, luta contra a sensação, mas não ouviu o que ele lhe dizia. Além disso, agora está com uma dor de cabeça latejante, como se a lixa tivesse esfregado seu cérebro até deixá-lo sangrando em carne viva. Por outro lado, agora a taça transborda com o líquido genuíno.

— ... garante-me que ele pode intermediar um acordo. — Rhan-Gis bate palmas. — Tragam a prisioneira!

Um conjunto de portas duplas se abre e dois guardas entram, carregando Myri entre eles. Ela está com as mãos e os pés amarrados, amordaçada — e parece furiosa, seus olhos brilham de raiva. Os guardas apressadamente a arrastam para um ponto em frente ao trono de Rhan-Gis, e Sangria das Doze Moedas se ajoelha para desenhar outro círculo de contenção no chão, seu dedos de verme queimando símbolos e curvas arcanas nas telhas. Xargor Bane faz que sim.

— Sim, sim. Excelente trabalho. Eu teria usado uma mônada de amortecimento nesse quadrante, mas o que a este projeto falta em sutileza compensa com vigor animal. Ótimo. Considero a feiteira segura, meu senhor.

O Rastejante sussurra para Myri também. Ele está muito longe para Cari ouvir, mas ela crê não ter sido uma ameaça ou insulto. Ele toma cuidado para não cruzar a linha do círculo de ligação.

— E o grimório? — pergunta Rhan-Gis, com um aceno desinteressado da mão.

— Ah, sim, sim — diz Xargor Bane. — É Khebesiano. Sem dúvida um dos seus registros akáshicos. De pouco valor, exceto para eruditos, ó, radiante.

— Então, com a permissão de sua divindade — diz Sangria das Doze Moedas apressadamente —, eu tomarei a custódia dele. — Ele se ajoelha em um movimento fluido, tocando a testa de seu rosto de porcelana no chão em frente ao trono. Rhan-Gis, porém, levanta um dedo e Xargor Bane cruza suas mãos em cima do livro. O Rastejante claramente não vai receber o grimório de Ramegos

com tanta facilidade.

— Gissa jamais cairá — anuncia Rhan-Gis. Ele não está falando com Cari, ou com ninguém naquela sala; suas palavras ecoam dos tijolos da cidade quebrada, brotam dos lábios dos guardas nas portas. — A glória de Gissa é eterna. — Então ele franze a testa, e um pouco de baba escapa de seus lábios frouxos antes que ele se recomponha e diga: — Faça entrar os emissários de Ishmere.

Os guardas abrem outro conjunto de portas, e Cari tem que lutar contra os próprios instintos para não levantar num pulo e sair correndo. Artolo entra, e suas botas de montaria revestidas de metal estalam nos azulejos. Ele está ladeado por guardas Eshdanas, gente de Ilbarin com cara de nervosas e alguns soldados ishmerianos, símbolos de Mãe Nuvem em suas armaduras. Aliados improváveis. *Grande salva de palmas para Eladora e seu Armistício*, pensa Cari, *que reúne bastardos que querem me matar*.

Atrás de Artolo vem uma sacerdotisa com cara de bruxa velha.

— Damala — murmura Xargor Bane, e Cari deduz que esse é o nome dela.

Ao ver Cari, o rosto de Artolo fica sombrio. Ele avança, dedos apertando... Ei! O bastardo tem dedos agora, tentáculos desossados brotando dos cotocos arruinados. Que bom pra ele!

O vinho de Rhan-Gis, ela percebe, é forte mesmo.

— Ela é minha! — rosna Artolo, apontando um tentáculo para Cari. — Eu tenho caçado ela desde Ilbarin. Entregue-a, ou eu boto fogo nesta piada de cidade!

— Gissa é eterna — diz Rhan-Gis, e as palavras chicoteiam a cara de Artolo.

Ele cambaleia para trás, quase caindo. As palavras pairam no ar por um longo momento, como se houvesse uma solidez improvável nelas, uma barreira física. Os lampiões de cada lado do trono resplandecem com uma luz sobrenatural.

— O Grande Umur — diz Damala baixinho, como se comentasse eventos distantes — decretou a destruição de cidades maiores que Gissa, e sua vontade não pode ser negada.

Xargor Bane se inclina e sussurra no ouvido de Rhan-Gis.

— Meu Senhor, meus batedores me dizem que existem consideráveis forças ishμέricas ao norte da cidade, incluindo santos de guerra. Claro, Gissa é eterna e nossa vitória está assegurada... mas receio que ela custaria caro.

Cari estremece com a menção de *santos de guerra*. Ela viu coisas demais quando Guerdon foi invadida, e sua cidade estava muito melhor protegida do que essa Gissa esfarrapada. Se houver guerra aqui, todo mundo vai morrer, ou coisa pior. Rhan-Gis certamente não pode arriscar isso. Quando Cari era a Santa das Facas, ela conseguia ver, conseguia sentir todos na Cidade Refeita. Ela sabia

quando estavam sofrendo ou com medo. Ela não podia fugir nem ficar de lado. Não podia abandonar Mastro a esse conhecimento.

— Meu povo arcaria com o custo com alegria. Construiremos novas muralhas com os ossos dos mortos — diz Rhan-Gis, e ele soa terrivelmente entusiasmado com isso. — Não podemos negar-lhes o privilégio do martírio!

Cretino, pensa ela. Ele não se importa? Ou ele compra o próprio discurso de que Gissa é uma cidade de alegria e fartura? Ou será que ser um deus significa que acreditar nas próprias merdas que você fala é parte inerente do negócio?

— No entanto, divino — diz Xargor, sua voz ao mesmo tempo tranquila e em pânico —, a cidade ainda está se reconstruindo após a briga com o Devorador de Luas. Se mais gente de seu povo perecer, quem louvará seu nome no Festival das Palavras de Barro? Haverá donzelas suficientes para dançar o labirinto no meio do verão? Quem haverá de proclamá-lo Pedra Angular do Mundo?

Cari revisa sua avaliação de Xargor. Ele pode ser um feiticeiro de merda, mas parece ser algo muito mais valioso — uma voz de sanidade, equilibrando os caprichos loucos do deus com as necessidades do povo. Xargor está tentando manter todos na cidade vivos, enquanto Rhan-Gis ficaria feliz em vê-los todos perecerem se morressem com seu nome nos lábios.

O Rastejante desliza até o meio da sala.

— Grandiosos, não há necessidade de fazer tais ameaças. Todos nós temos outros inimigos para enfrentar. Este assunto pode ser resolvido pacificamente. — Ele gesticula para Cari e para a forma amarrada de Myri. — Estas duas mulheres reivindicaram santuário em Gissa. Ambas as mulheres são procuradas por Artolo dos Ghierdanas. A questão diante de nós é concordar com condições aceitáveis para a rendição de um ou de ambos.

Artolo começa a se gabar sobre como o Rastejante não tem o que fazer ali, ameaçando fazer com Sangria das Doze Moedas o que fez com a colônia na rua do Vidro Azul. Cari o ignora e tenta descobrir que jogo o Rastejante está jogando. Ela certamente não reivindicou santuário ali e duvida que Myri também tenha feito isso, a menos que explodir uma hoste de soldados com feitiçaria seja parte do processo de candidatura. Então, o Rastejante está mentindo ao protegê-las, apoiando seu caso como um advogado de defesa, ou está atrás de algo mais?

— Esta aqui — diz Sangria das Doze Moedas, apontando para Myri — quebrou seu juramento aos Ghierdanas. Ela é uma feiticeira poderosa e uma criminosa conhecida. Ela orquestrou a fuga de Ilbarin. Ao passo que esta pobre menina — indicando Cari — era apenas uma prisioneira, refém da feiticeira. Ela procura retirar-se do mundo, e busca o pacífico refúgio de Khebesh. Se Artolo quer vingança, deixe-o ficar com Myri, e esta outra permanecerá aqui como

hóspede de Rhan-Gis.

Ele deixa um pouco da voz de Adro sangrar no final, e Cari sabe que ele está mentindo. É tudo muito bem-feito.

Certa vez, de volta à Cidade Refeita, ela viu um vigarista apresentando o velho jogo de conchas. Por meio dos dons de Mastro, ela podia vê-lo mover a concha que escondia a moeda e rastreá-la, não importava o quão rápido ele embaralhasse. Ela sabia dizer quando ele escondia a moeda na mão. Todo o jogo era aberto na sua frente, e ela podia ver cada movimento.

Ali também é assim. O objetivo do Rastejante não mudou: tudo o que ele quer é colocar um de seus vermes em Khebesh. Eles vão se banquetear com os mortos de lá, como fizeram em Guerdon, Ilbarin e ali em Gissa. Como fizeram com Adro. Tudo é apenas um meio para um fim para aqueles bastardos, sempre frios como uma tumba. Mas os feiticeiros de Khebesh não deixarão os Rastejantes entrar, por isso ele precisa de um candidato plausível para contrabandear o verme portas adentro. Cari tem melhor trato — ela não tem defesas contra seus feitiços —, mas o Reino Sagrado está ali para ela. Myri pode ser mais difícil, mas o Rastejante vai lidar com ela num instante. Vai pegar Myri e o grimório, atuar como intermediário entre Rhan-Gis e o Reino Sagrado e vender Cari para Artolo.

A concha à esquerda. Sangria das Doze Moedas leva Myri consigo para Khebesh, e Cari é assassinada por Artolo.

A concha do meio... nenhum acordo. Tudo desmorona. O Reino Sagrado ataca Gissa, e é um massacre. Vai correr sangue pelas ruas, mesmo que elas sejam do jeito que são. Cari não pode permitir isso.

A concha certa. Por algum milagre, Artolo pega Myri e deixa Carillon livre. Cari chega a Khebesh, mas Myri morre e os Rastejantes ficam ainda mais poderosos. Ela será prisioneira de um deus louco e seu vizir maligno até Khebesh. Algum instinto diz a ela que Xargor Bane estará emparedado cinco minutos depois que um acordo for fechado, sua posição totalmente eclipsada por Conspiração de Doze Merdas.

O problema é que essa é a única concha que ela pode pegar. Rhan-Gis já está apaixonado por ela ou, pelo menos, se divertindo com a novidade. Talvez ela consiga dar uma sacudida nele, fazer com que a proteja. Brincar com seu ego do tamanho de uma cidade. O Reino Sagrado pode querê-la morta, mas com quanta intensidade?

Seja como for, Cari é mortal e eles são deuses imortais. Na pior das hipóteses, eles podem esperar que ela saia e dançar em seu túmulo, como ela dançou no túmulo da deusa Pesh.

Mastro, que caralhos eu devo fazer?

Artolo e Rhan-Gis discutem, e a discussão gira em torno de Cari. Ela ouve apenas por alto. A conversa é pontilhada com referências a lugares ou deuses que ela não conhece, e muita pose. Sangria das Doze Moedas também está no meio, untuoso e calmo até demais, tentando convencer Artolo a levar Myri como prêmio de consolação. O Rastejante vai fingir ceder a qualquer momento, encolher os ombros que não tem e, em seguida, começar a pechinchar um preço para Cari. Ele é tão transparente quanto qualquer traficante de qualquer porcaria no mercado.

Você tem uma faca.

Cari não sabe se é lembrança de algo que Mastro disse ou seu próprio cérebro pregando uma peça nela. Mas é verdade. Ela tem a faca de sacrifício, e isso intensifica o problema. Facas têm um jeito de cortar a babaquice ao meio, tornando tudo simples pra caralho.

O problema de quem esfaquear, porém, é irritante. A maioria das pessoas na sala está muito longe ou não será afetada por uma mera faca. Ela supõe que Damala seja mortal o suficiente para morrer desse modo. Xargor também, se o coração dele não falhar primeiro. E Myri está tão fraca que acabar com ela seria fácil. Mas nenhuma dessas opções é útil.

Então. Rhan-Gis é um santo poderoso, e ela apostaria dinheiro que ele pode fazer o mesmo truque de redirecionamento de danos que Mastro fez para ela. Sua pequena faca não vai machucá-lo. E facas definitivamente não machucam Rastejantes.

Artolo. Ela pode chegar até Artolo. Ninguém está prestando atenção nela; estão todos discutindo sobre ela, ao redor dela. Cari não tem poder ali, nenhuma influência, nenhum deus a apoiando. Todos os seus amigos — *todos os meus amigos vivos*, pensa ela, amargamente — estão longe. Acabar com Artolo seria satisfatório na pior das hipóteses, mas isso não é suficiente. E, seja como for, ela não é tão forte nem tão rápida. Há pouca chance, a menos que dê muita sorte, de infligir uma ferida mortal de onde ela está. É uma faquinha, não uma espada flamejante gigante.

— A feiticeira não interessa ao Reino Sagrado. Foi Carillon Thay que blasfemou contra Pesh — diz Damala.

Sangria das Doze Moedas dá de ombros, estende as mãos, dá um suspiro resignado, o dar de ombros universal do vigarista. *Estou cortando metade dos meus lucros, mas talvez eu possa fazer um acordo com você por uma Cari levemente conspurcada.*

Pense, grita ela consigo mesma. *Faça alguma coisa.* Ela crava as unhas nas palmas das mãos, quase com força suficiente para tirar sangue.

Sangue.

Lá em Guerdon, anos atrás, Cari lutou contra um Desfiador, um servo dos Deuses de Ferro Negro. Tais criaturas também não podem ser feridas por arma mortais — mas ela espalhou um pouco do próprio sangue na faca, e isso foi o suficiente para ferir a criatura. Claro, isso aconteceu porque Cari era Arauto dos Deuses de Ferro Negro, nascida de um Desfiador, parente da criatura contra a qual lutou. Parecida o suficiente para passar por suas defesas. O santo sem nome de Rhan-Gis também é como ela, certo? Pessoas estão sempre falando sobre *congruência* e *ressonância simpática* quando se trata de santos. Seu avô a *fez* para combinar com os Deuses de Ferro Negro adormecidos; agora, porém, ela compõe um páreo melhor para Mastro.

E coisas parecidas com Mastro.

Ela passa a palma da mão pela borda da lâmina sacrificial. É afiada.

Não escolha concha nenhuma. Vire a mesa.

Cari dá um pulo e apunhala a Pedra Angular do Mundo em sua bela garganta.

CAPÍTULO TRINTA E TRÊS

Havia tempo, naqueles dias antes da catástrofe, para confissões.

Um bilhete de Karla, entregue por um mensageiro. Baston toma o cuidado de abri-lo apenas quando está fora da Cidade Refeita, longe de olhos bisbilhoteiros. Ele direciona Baston para uma casa em Vila Nova.

Não fica longe de onde eles cresceram, mas está ao mesmo tempo a dois ou três mundos de distância. Vila Nova é uma região tranquila e cumpridora da lei, ao contrário dos viveiros humanos do Arroio do outro lado da Estrada Militar. Território da cidade livre. Nenhum deus jamais andou ali, exceto as divindades amansadas dos Guardiões, e mesmo assim apenas de leve; mas Baston pode sentir o cheiro do incenso dos templos na ZOI dali. Vila Nova ainda escapou de danos significativos durante a invasão. Alguns trechos descampados e umas manchas de cal fresca são as únicas cicatrizes deixadas nesses terraços regimentados.

Ele bate na porta de uma casa e é atendido por uma mulher usando um véu.

— Senhor Hedanson! Entre, entre. Eu estava fazendo chá agora mesmo.

Ele segue a mulher. Não — a carniçal, quando ele percebe um vislumbre de pés com cascos sob suas saias. Uma carniçal, vestida com indumentária humana. Ele poderia ter passado por ela na rua e não saber. Ele se lembra de uma carniçal rondando o clube da Irmandade, anos atrás, mas ela estava vestida com trapos roubados na época, uma figura absurda que lembrava um espantalho. Bolsa de Seda, eles a chamavam.

O cheiro de pão recém-assado se mistura com um perfume espesso. Cartazes incongruentes nas paredes do corredor — velhos cartazes de teatro, raiados de chuva, descascados das paredes e guardados como tesouros. Baston vê o rosto de sua mãe num deles. Elshara olha para ele a uma distância de trinta anos. A carniçal o conduz pelo corredor até uma porta lateral e para um pequeno jardim.

Lá, sentadas em poltronas de vime, estão Karla e sua mãe. Baston pisca várias vezes, momentaneamente confuso. Ele sabia que Karla havia levado sua mãe para fora de Hog Close por proteção, mas supôs que ela havia escondido Elshara com alguns antigos contatos familiares, ou a colocado num trem para alguma cidade periférica como Maredon. Aquilo ali era outra coisa.

Ele se inclina para beijar a bochecha da mãe. Ela franze a testa, examinando os hematomas em seu rosto.

— Você esteve nas guerras. Mandaram os Sebos atrás de você.

— A fumaça mostrou isso?

— Eu limpava as feridas do seu pai com bastante frequência — retruca Elshara. — Não preciso que o Pintor de Fumaça reconheça o trabalho dos Homens de Sebo.

— Não vamos citar deuses aqui — diz Bolsa de Seda apressadamente. — Karla pediu que eu cuidasse de sua mãe, depois do aborrecimento recente. — Sua voz não tem o rosnado áspero comum aos carniçais.

— Obrigado.

— É um prazer, querido. Para ser honesta, sou fã de Elshara há anos, então isso tem sido um deleite para mim! Nós ficamos grandes amigas! Vou pegar um pouco de comida para você. Comida de superfície, é claro! — Bolsa de Seda sai correndo.

— Mantenha a voz baixa — sussurra Karla. — Bolsa de Seda é segura o suficiente, mas ainda é uma carniçal e próxima de Eladora Duttin também. Não é confiável.

— Você parece cansado, Bas — diz Elshara. — Gostaria que você pudesse descansar aqui.

Ele se sente cansado mesmo. Está correndo na base da adrenalina desde que os alquimistas mataram Vyr na Pousada da Porta Verde. É tão tentador se sentar ali, naquele jardim tranquilo e ensolarado, e ficar ouvindo o murmúrio distante da cidade. Ali não há Homens de Sebo pressionando as janelas, perseguindo-o dos telhados. A Cidade Refeita parece um sonho distante e improvável. Ele poderia fechar os olhos e esquecer que Guerdon mudou.

Mas não consegue.

— Rasce me quer de volta em breve.

Elshara joga um torrão de açúcar em seu chá como uma bomba.

— Bas, tenho instruções para você. Elas vêm do senhor da Irmandade, entendeu?

— De Heinreil? Você está em contato com *ele*? — rosna Baston.

— Sim, estou. — Elshara olha para o filho. — Eu sei como você se sente a respeito dele, sei mesmo. Mas ele é da Irmandade. E está do nosso lado.

— Ele tem um plano, Bas — acrescenta Karla. — Um plano para trazer a Irmandade de volta, com a mesma força de sempre. Duttin e seu bando acham que o estão usando, mas, na verdade, é o contrário. Foi ele quem se certificou de que você fosse recrutado por Sinter. Você está onde o senhor precisa que você esteja. Heinreil ainda tem conexões com os alquimistas. Nós protegemos o suprimento de yliastro deles, e eles têm uma dívida para conosco. Mas temos que agir rápido, antes que Rasce faça seu movimento e antes que o dragão retorne. Imagine o que poderíamos fazer no Arroio, Bas. Nós voltaríamos para casa com todas as armas, todos os mercenários que o ouro do dragão pode comprar. Retomaríamos nossas ruas. — Karla pega sua mão. — Nós podemos ter tudo de volta. Os Eshdanas vão seguir você. Você tem administrado as coisas há semanas: eles confiam em você.

— E quanto a Rasce?

— Ele vai ter que ir, Bas — diz sua mãe. — Ele é o pivô. Teria sido melhor se ele tivesse ficado doente e nós pudéssemos ter mantido ele como chamariz até a hora de agir. Mas o alquimista, ah...

— Vorz — completa Karla.

— Ele nos obrigou a fazer outra coisa. — Elshara franze a testa. — Obrigou *você*, Bas. Tem que ser você. Você pode chegar perto dos Ghierdanas. Mate ele, mate o alquimista.

Claro que Heinreil o usaria desse modo. Não importava o quanto tentasse escapar, ele ainda é o cão feroz do mestre, seu brutamontes. Ele não pode construir coisas, apenas quebrá-las. Ele balança a cabeça.

— Não posso.

— Heinreil também descobriu uma coisa — diz Karla, entendendo mal sua relutância. — Ele sabe como você pode conseguir uma arma que pode superar os poderes de Rasce.

— Não é isso — diz Elshara, analisando o rosto do filho. — Continue, Bas.

Baston olha para as mãos. Sente a força delas, o poder delas. Mãos acostumadas a segurar uma lâmina ou uma arma. Mãos encharcadas em sangue.

— Naquela noite após o primeiro ataque dos Sebos, Karla, depois que Vyr nos expulsou... eu consegui uma bomba alquímica. Eu ia explodir o templo

ishmérico, eu junto com ele. Rasce me salvou. Eu devo minha vida a ele.

Karla abre a boca para falar, mas Elshara a cala.

— Você sabe por que pegou aquela bomba, Bas? — pergunta Elshara, gentilmente.

— Foi um erro. Não importa agora.

— Foi uma escolha. Eu quero saber por que você fez essa escolha... se puder me dizer. Os deuses sabem que fiz muitas escolhas estúpidas na minha época, e nem sempre conseguia explicá-las para mim mesma depois. Mas outras... Como me casar com seu pai, por exemplo, eu podia explicar. Tinha meus motivos. Mas e você? Por qual motivo você queria aquela bomba?

Ele balança a cabeça.

— Eu queria revidar — diz ele depois de uma longa pausa. Baston não consegue encontrar as palavras para descrever seu modo de pensar naquela noite.

— Eu queria machucá-los. Eu não sabia como fazer isso.

— Quando não sabia qual seria minha próxima fala no palco — diz Elshara —, eu pedia uma dica em vez de tentar acabar com o espetáculo. É difícil, eu sei. Tudo está mudando, com a Guerra dos Deuses tão perto. Parece que tudo está escapando, e nada faz sentido. Deuses, eu sei disso. Nada está certo desde que... desde que a Torre da Lei foi queimada, talvez. Mas Heinreil pode consertar tudo de novo.

— Você quer machucá-los, Bas — repetiu Karla. — Nós podemos fazer isso. Heinreil também pode trazer a Irmandade de volta.

— Heinreil. Você está falando como se Heinreil fosse entrar aqui agora. Ele está na prisão, e a única maneira de sair é num caixão. E mesmo que eles o libertassem, o bastardo arruinou a Irmandade! Não é à toa que ele está com Duttin e o bando dela: eles são todos da mesma laia. Estão usando a gente! Muita conversa sobre o que é necessário e todos os seus malditos estratagemas espertinhos, mas ainda somos nós que morremos nas ruas! Para o inferno com todos eles! — Baston está gritando agora, rugindo na cara da própria família. Elshara recua.

Karla se levanta num salto, desafiadora, com raiva em seus olhos.

— Ótimo! — cospe ela. — Eu vou fazer isso, então!

— Biscoitos! — canta Bolsa de Seda, ressurgindo no pequeno jardim carregando uma bandeja repleta com mais xícaras de chá e um prato de biscoitos e sanduíches. A carniçal pisca surpresa para o quadro vivo diante dela: Baston e Karla se encarando, Elshara pálida e trêmula.

— Dê-nos um momento — Karla retruca.

— Ah, não posso fazer isso, queridinha — diz Bolsa de Seda. — Estou sendo

convocada lá para baixo. Vamos para o Pátio do Nevoeiro esta noite, todos nós carniçais. Ordens de lorde Ratazana. Eu preciso pôr um pouco de comida de superfície na minha barriga antes de ir para a escuridão, então vou me sentar aqui com sua mãe e comer meu jantar, e não teremos mais gritos. — Bolsa de Seda arrasta outra cadeira com um pé de casco e então coloca a bandeja em cima da mesa. Com sua força de carniçal, ela puxa Baston e Karla para baixo e faz com que se sentem.

— Obrigada — diz Elshara.

Bolsa de Seda remove seu véu e o coloca de lado. Distraidamente, Karla o pega e o dobra.

— Tão linda — diz Bolsa de Seda, olhando para as feições de Karla. A carniçal pega um punhado de comida e enfia sanduíches em sua boca de loba, engasgando a cada mordida, mas ainda forçando-os a descer. Ela fala com a boca cheia. — Não pude deixar de ouvir. Talvez eu não devesse falar, mas vou dizer o que penso mesmo assim. Ouçam o conselho desta carniçal de Guerdon: sempre há monstros e pessoas poderosas no comando, tramando e brigando umas com as outras. Às vezes elas vão ajudar vocês e às vezes vão machucar vocês, mas eles nunca dão a mínima para nós nas ruas.

— Idge escreveu que... — diz Baston.

— Eu conhecia Idge — diz Bolsa de Seda. — Homem adorável, mas não muito prático. Ele era capaz de cair num bueiro aberto enquanto falava sobre momentos do destino. Ou o sr. Kelkin... sempre irei apoiá-lo depois do que ele fez pelos carniçais, mas não vou fingir que ele fez isso por amor por nós. Era o sr. Kelkin contra os sacerdotes, e antigamente ele podia usar os carniçais contra a igreja. Ou... — Bolsa de Seda engole outro pedaço de carne e suspira. — Ou a srta. Duttin, cujo nome ouvi mencionado nos termos mais desagradáveis antes. — Ela chuta a canela de Baston com força. — Foi a srta. Duttin quem me comprou esta casa, e ela tem sido uma boa amiga para mim. Ela está tentando manter a paz nesta cidade. Mas Baston está certo, ela não dá a mínima para qualquer um de nós. Na verdade, não. Não quero ser ingrata, mas, quando os tempos são difíceis, são as pessoas na base que sofrem. — Ela olha para Baston, protegendo os olhos contra a luz do sol com a mão em garra. — E Rasce dá a mínima para você?

Baston balança a cabeça lentamente.

— Não sei. Mas Mastro sim. E se o perdermos também?

— Mastro Idgeson está morto, queridinho. — Bolsa de Seda termina o último sanduíche, então lambe os dedos. — Os carniçais sabem. Tudo é ruína no final. — A carniçal se levanta e faz uma reverência, como se pisasse para fora do

palco. — Vamos comer juntos de novo, algum dia em breve — diz ela —, de um jeito ou de outro.

E então ela se foi.

Por alguns instantes, os sons da cidade preenchem o silêncio do jardim. Sinos distantes em Morro Santo, os motores dos navios lá embaixo no porto.

É Karla quem fala primeiro.

— Os carniçais podem se esconder. Nós não. Não temos para onde ir. Tem que ser feito.

— Não é apenas Rasce — diz Baston baixinho. — É Mastro.

— Não vimos sinal dele desde que Vorz voltou. — Há um pânico suprimido na voz de Karla. — E o dragão segue Vorz. Não temos tempo. Temos que agir agora.

— Nós temos uma escolha — diz Elshara. — Vamos ser honestos. Baston: será você a bater o martelo. O que quer fazer?

Ele fecha os olhos. De certa forma, seria um alívio que lhe dissessem mais uma vez o que fazer. Ceder e ser apenas uma arma novamente, em vez de um homem que precisa pensar, viver e sentir.

— Voltar não é o suficiente — diz ele devagar. — Nada jamais mudará para melhor enquanto os alquimistas, Duttin e esse tipo de gente estiver no comando. Qual é o plano de Heinreil?

Baston ouve Karla descrever o que ele deve fazer a seguir, o que Heinreil planejou para ele de sua cela na prisão.

A moça da alfaiataria na rua Greyhame leva Baston para a sala dos fundos novamente e destranca o armário que esconde o etérgrafo. Leva alguns minutos para a máquina entrar em operação para que Baston sinta a presença horrível de Sinter do outro lado.

PRECISO FALAR PESSOALMENTE. É URGENTE, datilografa ele.

USE ETÉRGRAFO, vem a resposta.

NÃO.

Ele aperta o botão, desliga a máquina. E espera.

A menina entra e manda que ele saia. Ele não bate nela, mas lhe torce o braço da maneira que o Cavaleiro Febril lhe ensinou, diz a ela baixinho para não gritar. Diz a ela que não vai embora até conseguir falar com Sinter.

Ela sai correndo. Volta em poucos minutos com dois grandes rufões. As últimas brigas de Baston foram com Homens de Sebo, então é bom bater em alguém que sente dor, bater em alguém que não pode se esquivar rápido. Acertar

alguém que cai quando você bate a cabeça dele num armário, ou que ruge de dor quando você enfia o rosto dele num espelho de penteadeira.

Ele se senta e espera em meio à devastação que o sacerdote apareça.

— Que caralho — diz Sinter, passando por cima dos corpos inconscientes. — Mas você é o espião mais merda que já encontrei.

— Quero fazer um acordo.

— Nós tínhamos um acordo. Você nos diz o que Rasce está fazendo, e nós poupamos a vadia da sua irmã. Sua mãe. Seus amigos de bebida lá no bar do Pulchar. A maioria deles ainda está viva, apesar de você ser absurdamente ruim em nos dizer o que precisávamos saber. Por exemplo, o que me ocorre agora: por que diabos havia um etérgrafo feito em Ulbishe na sala onde o jovem Vyr foi morto?

— Eu não sei de nada disso.

— Não? Coisa inteligente, me disseram. Mais avançada do que até mesmo os nossos alquimistas podem fazer. Longo alcance, sem essas merdas de fios. Ora, eles adorariam dar uma examinada nele... só que alguém usou uma faca nele, reduziu o negócio a pedaços primeiro. Você viu algum filho da puta de Ulbishe correndo por aí pela Cidade Refeita?

— Que eu saiba, não.

— E o que você sabe?

— Que você, Nemon e Duttin comandam os Homens de Sebo agora: quero que você chame os castiçais de volta. Eles estão nos matando.

Sinter coça o nariz.

— Parece-me — diz ele lentamente — que você está deixando a desejar no seu objetivo. Você nos deu coisinhas miúdas. Por que, em nome de uma deusa que não vou nomear, devo ajudar vocês, escória? Irmandade ou Ghierdanas, vocês são todos uma gangue de ladrões, porra.

— Eu disse aos Ghierdanas que o túnel para a refinaria de Mandel foi bloqueado, justo como Duttin ordenou. Mas... Rasce pode fazer milagres agora. Como a Santa das Facas. Ele tem os dons dela. Sua santidade. E agora tem um alquimista também. Ele sabia que isso ia acontecer.

— Como pode... — Sinter se interrompe. — Seus merdas! — Ele se levanta de um pulo, admiração misturada com raiva em sua voz. — Esse é truque é *meu*, seus bastardos. Ah! Maldição, maldição! Eu mesmo deveria ter seguido um paramentado. — Sinter balança a cabeça. — Quem é esse alquimista? É o conselheiro do Dragão? De nome Vorz?

Baston assente.

— Ele sabia que Rasce podia fazer o que Cari fez.

— Arre. Então, o que Rasce está fazendo com esse dom?

— Ele olhou dentro da fortaleza de Mandel. Sabe que a entrada ainda existe. Então ele capturou o Ratazana, e agora os carniçais concordaram em levar o Ghierdana pela cidade subterrânea. Ele vai atrás do Pátio do Nevoeiro. — Baston hesita por um momento. — Estou lhe dizendo isso para que você possa se preparar. Avise Mandel.

— Rasce é um merdinha obstinado, não é? — Sinter esfrega a careca. — Sim, vamos fazer os preparativos.

— Preparativos que vão matar meus homens. Então eu quero sair. E quero a Irmandade segura.

Sinter levanta sua mão de três dedos.

— Saber sobre Vorz é útil. — Ele curva um dedo para baixo. — A confirmação sobre os planos do jovem Rasce é útil. — Dois dedos. Só falta um. — Mas não é o suficiente. Não é o bastante para a senhora. — O sacerdote coça o nariz com aquele dedo estendido. — Duttin preferiria algo tranquilo. Então... pode matá-lo sem fazer alarde?

— Ele é como a Santa das Facas. Seus Homens de Sebo não conseguiram cortar a garganta dele. O que faz você achar que eu consigo?

— Muito justo. Muito justo. — Sinter faz que sim lentamente. — Eu mandei fazer isto quando estava procurando uma maneira de descartar Carillon Thay com segurança. É uma bala esculpida a partir de uma relíquia sagrada de Santa Aleena Humber. Ela matou um monte de Thays na época dela, sabia? Se o jovem Rasce está usando emprestada a santidade de Thay, a bala deve funcionar nele também. — Ele entrega a Baston uma pistola carregada.

A arma parece extraordinariamente pesada na mão dele. Ele a encara fixamente, e depois a enfia às pressas no bolso.

— Bem, então é isso. Bom rapaz. Agora, faça direito, antes que ele cause mais problemas. Livre-nos desse santo problemático, e eu deixo seu bando de ladrões escapar da Cidade Refeita. Vou mandar Nemon lhe dar uma boa vantagem também, antes de começarmos a caçar vocês. — O sacerdote agarra o braço de Baston com a mão mutilada. — Mas aqui vai um aviso sensato: da última vez que tentei matar um santo assim, me custou caro. Você só tem um tiro. Não erre.

Baston esbarra no sacerdote, se soltando com um safanão ao se dirigir para a porta.

— Preciso voltar antes que sintam a minha falta.

— Tudo bem — reclama Sinter. — Vou ficar aqui para limpar esta bagunça.

Gemendo, o padre se abaixa para cuidar dos capangas inconscientes, pequenos cacos de espelho quebrado rachando sob seus pés.

Ele não percebe a pedrinha que Baston enfiou em seu bolso.

Rasce visita o enclave militar lyrixiano na Cidade Refeita. As paredes desta cúpula são fortes e orgulhosas, as portas reconstruídas e fortificadas pelas forças militares de ocupação. As ameias se eriçam com canhões e peças de artilharia compradas nas forjas de Guerdon, e ele consegue ver que há mais armas desse tipo nas entranhas do complexo. À sua frente estão os portões do dragão, uma ampla brecha na cúpula, aberta à força para que os dragões possam entrar no enclave; à sua esquerda, a ampla praça onde as feras pousam. Ele se lembra de seu último momento nos ares com o tio-avô, quando ele voou em círculos pela cidade. Em breve, voltará a voar.

Os guardas nas portas o observam com uma mistura familiar de respeito cauteloso, pois sabem que ele é o Escolhido do Dragão Taras, e desprezo, pois os Ghierdanas são criminosos. Eles barram seu caminho quando ele se aproxima.

— Desejo entrar — diz Rasce.

— Seu dragão ainda está ausente — responde o capitão da guarda. — Você não tem o que fazer aqui.

— Ele está doente — sussurra outro guarda para um de seus companheiros. Está fora do alcance dos ouvidos de Rasce, mas perto da pedra viva da parede, e por isso Rasce o escuta.

— Eu vou entrar — repete.

Ele estende sua mente e *move*. A parede de pedra quebra, racha, rola para trás, criando uma porta só para ele. Então avança, seus passos sacudindo o chão, derrubando os guardas. Mesmo enquanto se vangloria de seus dons milagrosos, Rasce consegue sentir seu poder diminuindo. Cada milagre tem um preço e vai esgotando a força adquirida dos experimentos de Vorz na rua Lanterna.

Mas logo o tio-avô retornará, e Vorz prometeu a ele todo o poder de que irá precisar.

Ele entra na cúpula a passos largos. O dragão Thyrus está lá, recém-retornado de um voo de combate. Ela está semivestida com armaduras cheias de cicatrizes de batalha; alquimistas a estão pulverizando com espuma exorcizante para livrá-la de milagres do campo de batalha que ainda perdurem. Seu cavaleiro Escolhido encontra-se deitado numa maca ali perto.

Major Estavo sai de um escritório lateral e corre até Rasce. Medalhas balançam enquanto ele corre.

— Você não deveria estar aqui, garoto! Pensa que não sei o que está fazendo? Roubo, incêndio criminoso, provocando os alquimistas! Você está colocando em risco o esforço de guerra! Quanto mais tempo Taras ficar longe, menor vai ficar a minha paciência! Não posso...

— É por isso que estou aqui, major. — Rasce sorri. — O dr. Vorz me disse que meu tio-avô volta esta noite.

— Para o serviço ativo?

O alívio do major é palpável. Com seu olho interior, Rasce pode ver os mapas e relatórios no escritório de Estavo; ele pode ver as linhas de batalha no sul, a situação precária das forças expedicionárias lyrixianas.

— Não posso falar quais os planos dele depois que ele retornar, mas suponho que sim. Afinal, meu tio-avô é um patriota. Todos nós procuramos garantir o futuro de Lyrix e a derrota dos deuses loucos.

Thyrus se liberta do equipamento de exorcismo e pisa duro pelo chão da cúpula, derramando pedaços de armadura quebrada como escamas mortas.

— Rasce. Pensei que você estivesse em seu leito de morte. — O dragão abaixa a cabeça enorme, cheira-o... e recua, resfolegando fogo em sinal de alarme. — O que é isso? O que é você? — Ela abre as asas, preenchendo o dracódromo. — O que Vorz fez com você?

— Nada que ameace você, ó, Thyrus — diz Rasce. — Mas para vocês dois, eu digo: esta noite, não interfiram. Dou-lhes minha palavra que nem o enclave militar nem as propriedades das outras famílias ghierdanas estarão em perigo.

Se eles se opuserem ou discutirem, ele tem muitos dardos para lançar, argumentos aperfeiçoados em discussão com Vorz. Rasce conhece todos os segredos deles agora. Ele sabe que Estavo é um usuário habitual de elixires do mercado clandestino, sabe que dois funcionários do major são espiões secretos de Haith. Ele sabe que o Escolhido de Thyrus assassinou o Escolhido de Carancio num duelo em um beco deserto e que a verdade sobre o incidente foi escondida de ambos os dragões. Sabe, também, que existe um armazém perto de Shriveport que contém a carga de um navio haithiano e que Thyrus destruiu o navio nas águas de Guerdon, violando o Armistício.

Mas não há necessidade de todas essas armas. Ele pode mantê-las em reserva, conservá-las como seu estoque de poder milagroso. Basta a ameaça.

— Faça seu tio-avô se reportar a mim quando voltar. Quando ele quiser, claro — murmura Estavo, alisando o bigode. Aliviado, como se tivesse driblado alguma disputa que não entendia muito bem, mas que agora já está resolvida.

Thyrus curva a cabeça.

— Viva o novo santo desta cidade estranha — diz ela. — Mas não se esqueça

do que aconteceu com o último.

Rasce ri.

— A Santa das Facas lutou sozinha. Eu tenho muitos amigos.

*

A rua Lanterna se tornou um acampamento militar. Ladrões e mercenários enchem a rua lá fora, e Baston não consegue distinguir um grupo do outro. O ouro do dragão e muito mais têm sido gasto em armamento alquímico. A hoste está repleta de rifles e canhões de mão. Baston abre caminho por entre homens que ele poderia ter conhecido, agora transformados em anônimos com cabeças de besouro pelas máscaras antigás. As lonas soltas nos vagões prometem outros horrores: há latas de fumaça de faca lá e poeira de ressecar. Talvez algumas das armas tenham sido feitas por Mandel, e agora elas voltarão para casa.

Baston demora um momento em frente a uma carga de cerco flogístico. Ele corre sua mão enluvada sobre a esfera de metal, lembrando do calor do relâmpago.

Todas essas armas, e nenhuma delas poderia matar Rasce com certeza: mas a pequena arma em seu bolso pode dar conta disso. Estranhos de fato são os caminhos da divindade.

Uma máscara de besouro saúda Baston. É Gunnar, sua voz tornada estranha pelo aparelho de respiração. Isso lembra Baston de como o Cavaleiro Febril costumava falar.

— Onde você estava? Tem sido um trabalho infernal preparar tudo isto.

— Ordens superiores — murmura Baston. — Onde está Rasce?

— Lá dentro. Vou avisá-lo que você está de volta.

— Ele sabe.

Baston se aproxima da casa. O atirador no telhado o segue enquanto ele anda, e seus olhos não são os únicos em Baston. Karla também está no meio da multidão, em algum lugar. Ela é uma das pessoas com máscaras de besouro, e o pensamento de sua irmã perecendo no submundo o arrepia. O pai deles também desceu até a escuridão e nunca mais voltou.

Ele entra na casa, a arma pesada no bolso. Os guardas Eshdanas não o revistam quando ele cruza a soleira, e ninguém o detém enquanto ele se dirige aos aposentos de Rasce.

Rasce está parcialmente vestido, de torso nu. Meia dúzia de agulhas jazem dispostas sobre a mesa, e há uma grande seringa de alkahest ao lado de uma garrafa de arax. Vorz se inclina sobre o homem mais jovem como um vampiro,

trabalhando a fileira de seringas.

— Você deixou a Cidade Refeita — diz Rasce, estremeando quando outra dose da tintura de Vorz dispara pelas suas veias. — Está tudo bem?

— Chefe... Eu preciso de uma palavrinha.

— Diga.

Baston saca a arma, e com um movimento treinado ejeta a carga de flogisto.

— Eladora Duttin me enviou para matar você. A magia desta bala... é capaz de feri-lo. Eles me fizeram espionar você desde o início.

Baston deixa cair a arma sobre a mesa, a bala sagrada rola pela superfície de baeta verde para tilintar contra o arax.

— Plantei uma pedrinha no mestre de espionagem de Duttin. Achei que você iria querer retribuir o favor.

CAPÍTULO TRINTA E QUATRO

Rhan-Gis gorgoleja sangue.

Ele olha confuso para Cari. Por um momento, ela jura que há um olhar de *alívio* no rosto dele, mas não pode ter certeza, porque ele cai para trás e então...

Ah, Deus, e então...

A ira atinge a sala do trono no templo de Rhan-Gis.

Sem a presença do santo, a ira do deus perde o foco. É indiscriminada. Um terremoto celestial, os céus estilhaçando e explodindo em fúria. O templo racha ao meio, um dos grandes pilares de teca que o apoiam desaba, derrubando toda a estrutura para o lado. O céu escurece como um hematoma, e as pedras gritam de angústia e raiva.

Isso é o que Cari sabe: fodeu geral. O ar cheio de poeira e fumaça e fúria estrondosa. Ela mal consegue ver e está encharcada de sangue quente. Sua mão direita está dormente e estranhamente pesada. Ao seu redor, as pessoas gemem, gritam ou berram. Ou disparam armas, o que realmente não ajuda. Meio cega, ela rasteja pelos azulejos rachados, sentindo o caminho pelo tato. Lixa já não descreve a sensação de proximidade divina — não, agora seu cérebro está banhado em algum ensopado ácido que escorre pela espinha.

Escalando cadáveres. Alguma coisa esguicha sob o peso de sua mão direita entorpecida, e então ela sente vermes emborrachados se contorcendo contra sua bochecha. Conspiração de Doze Moedas colapsou em suas partes constituintes,

todas deslizando pelo chão ao redor. Os vermes rastejam em direção a ela, caindo uns sobre os outros.

Um deles — alguns, todos? — são Adro. Tudo que seu amigo foi, consumido na morte e preservado no verme. Eladora contou a ela sobre o avô de ambas, Jermas Thay, que se tornou um Rastejante, mas ainda era ele mesmo. Adro ainda poderia ser salvo? Ela poderia peneirar os vermes, encontrar aquele que é ele? É loucura, mas isso é mais louco que salvar Mastro? Ou algumas formas de sobrevivência são terríveis demais para contemplar?

O verme roça sua pele, e ela recua, age por instinto. Uma das lâmpadas está próxima; Cari dá um empurrão com a perna e o óleo de lamparina ardente escorre pelo chão inclinado, pegando a maior parte dos vermes, não importa que ela agora esteja escaldada além de todo o resto. *Me desculpe. Não consegui te salvar. Mas eu tentei.*

Por uma abertura na fumaça, ela vislumbra a sacerdotisa ishmeriana, Damala, meio enterrada pela alvenaria que cai.

Você, eu não dou a mínima, quem quer que seja.

Ela rasteja e abaixa a cabeça quando outra rajada de tiros é disparada, seguindo na direção de Myri, seguindo na direção do maldito livro, caído ao lado do corpo atordoado de Xargor Bane.

Ela quase consegue.

Artolo a agarra por trás.

Ele ruga, um ruído animalesco mais alto que a ira do deus em seu ouvido. Seus dedos-tentáculos agarrando seu cabelo, chicoteando em volta de seu pescoço. O rosto dele é uma máscara de sangue. Cari luta para respirar, os dedos arranhando os azulejos enquanto ele tenta puxá-la para trás. Sua mão direita entorpecida raspa o chão, rompendo o círculo de aprisionamento ao redor de Myri. Há um clarão de feitiçaria que atordoia Cari e faz Artolo voar para o outro lado do salão.

A próxima coisa que Cari percebe é que estão descendo aos trancos e barrancos uma escada estreita, encostados um no outro. Cari tem o grimório e o etérgrafo debaixo do braço, embora não se lembre de tê-los apanhado lá em cima. Seu crânio reverbera como um sino. Todo o edifício balança e se debate como se estivesse vivo e ferido. Mais terremotos acima de suas cabeças, artilharia estourando no céu.

— No que você estava pensando? — grita Myri em seu ouvido.

Boa pergunta, mas não é hora para isso. E a resposta honesta é: *Eu tentei realmente analisar cuidadosamente os resultados da minha ação, e acabou sendo praticamente o mesmo que agir por instinto, e tudo explodiu.*

A luz na escada cheia de fumaça parece estranha para Cari, e então ela se dá conta de que as tatuagens de Myri estão brilhando como se estivessem pegando fogo. Protegendo-as do ataque divino, ou divinação, ou algum outro destino horrível. Cari sente uma pontada de inveja inadequada: mesmo em seu estado ferido e exausto, a feiticeira é muito mais poderosa do que ela.

Lá fora é como lá dentro, só que com mais lama. A cidade de Gissa já começou arruinada, mas agora está caindo aos pedaços em alguns lugares. E se *recuperando* em outras partes, quando a atenção divina de Rhan-Gis varre os destroços, e, por onde a presença do deus passa a cidade se reafirma, pedra rastejando sobre pedra para reconstruir sua estrutura. Rhan-Gis está em busca de outro santo, um substituto para o avatar que Cari acabou de esfaquear. Cari já ouviu pessoas compararem a santidade a ser atingido por um raio, e ela acabou de desencadear uma grande tempestade. Alguma pobre alma vai descobrir que é a árvore mais alta da floresta quando Rhan-Gis a escolher e preencher com Sua divindade.

Até lá, caos absoluto. Os fiéis pressionando seus rostos na lama, gritando orações ao seu deus perturbado ou correndo em tumulto. Guardas e soldados ressuscitados tropeçando, segurando seus remendos de alvenaria, argamassa escorrendo entre os dedos como sangue. Tiroteio ao longe. Cari também não está gostando da aparência das nuvens no horizonte ao norte. Eles a lembram dos dedos novos de Artolo, contorcendo-se e tentando agarrá-la. Demônios ishmerianos das Nuvens, a prole da Mãe Nuvem. Caralho.

Um trio de crianças passa correndo por eles, carregados de saques. Cari não tem ideia do que alguém poderia pilhar naquele lugar destruído, mas de alguma forma a visão a anima. Ela levanta Myri, ajuda a feiticeira a seguir cambaleando pela rua.

Myri murmura um feitiço. Deve ser um dos grandes porque o rebote a faz cambalear, energias arcanas iluminando seus ossos e retorcendo seus músculos. Cari tem que carregá-la até que o ataque passe. Ainda assim, ela supõe que o feitiço funciona: todo mundo as ignora agora. As pessoas olham para elas e não as veem. O mesmo truque que Sangria dos Doze Sóis fez lá em Ushket.

— Vá para o sul — sibila Myri — Você está indo na direção errada.

— Leste — diz Cari —, vamos para o leste. De volta para o mar.

Para a aldeia de pescadores. Para Yhandis.

Artolo cambaleia pelas ruínas da sala do trono. Os vermes gritam com vozes humanas enquanto queimam. Ele passa por cima de corpos — o avatar morto,

alguns de seus próprios homens, alguns dos guardas da cidade — para ir atrás de Carillon Thay. Ela estava tão perto! Como ela pôde escapar de novo?

A mão de alguém se estende dos escombros, agarrando seu pé. Damala. Ele se ajoelha e limpa as pedras caídas. Estão pegajosas com sangue da velha. Ele levanta outro tijolo, revelando seu rosto machucado e quebrado.

— Os deuses previram... — Ela tenta falar, sua voz um sussurro quebrado.

— Eu vou matá-la — diz ele, e afasta a mão dela com seus dedos-Kraken.

— Me... dê... afogar... meu corpo...

Damala engasga, seus olhos suplicantes. O enterro do Kraken. Sua alma só pode ser reivindicada por seu deus se receber um enterro na água. Caso contrário, seu resíduo irá coagular em seu cadáver até que seja levado por algum outro deus ou psicopompo, ou penetrar na terra e se dissipar.

O mar fica do outro lado daquelas montanhas. Carillon não tem barco agora. Sua única rota é o sul, através das vastidões desoladas. Cada segundo que ele permanecer ali dá a ela mais tempo para escapar, atrasa sua vingança.

Mas ele tem uma dívida para com os deuses de Damala. Seus deuses, agora. Ele tem que honrar o Kraken e todos os deuses de Ishmere, fazer as oferendas apropriadas — mesmo que isso dê a Thay mais um dia de vida indigna. Artolo pega o calor de sua raiva e o extingue em água escura e gelada.

Tiroteio, próximo. Artolo se abaixa novamente, rasteja entre poeira e fumaça até a porta. Seus soldados Eshdanas protegem a principal entrada para a sala do trono dos servos de Rhan-Gis.

— Chefe! São muitos! Vamos precisar lutar pra sair! — diz um deles, que enfia uma arma na mão de Artolo.

Artolo segura a arma, sente seu peso e a deixa cair. Isso não é sua arma, não mais.

— Barre as portas.

— Não há outras saídas. Estamos presos.

— Traga os restos mortais de Damala — ordena ele.

Ele volta para a devastação. Encontra o trono virado, empurra o corpo do santo de Rhan-Gis. Já há alguns vermes de sepultura, fugindo do fogo, mordiscando orelhas e nariz do cadáver, e ele os afasta e os esmaga sob os pés.

— Verifique se há vermes nos restos mortais de Damala — grita ele. Os Rastejantes não levarão sua alma. Os vermes rastejam desesperadamente para longe, contorcendo-se para descer pelas rachaduras do piso de ladrilhos.

O corpo de um santo tem uma potência especial. Tanto do deus foi canalizado através dessa estrutura mortal que o que resta deve ser uma rica oferenda. Ele levanta o corpo do santo de Rhan-Gis. É estranhamente pesado,

como se fosse um saco de tijolos, mas ele é forte o suficiente para levantá-lo. Forte o suficiente para carregá-lo com uma mão enquanto escala a parede, seus dedos-tentáculos se estendendo para encontrar rachaduras e apoios para os dedos, erguendo-o até uma das aberturas profundas que deixam a luz penetrar naquela sala do trono, a câmara mais alta do templo piramidal. Ele segue para o telhado inclinado, subindo até o ápice.

Dali ele consegue ver a cidade toda.

Gissa convulsiona embaixo dele. Uma grande multidão, praticamente a população inteira daquela cidade amaldiçoada, circunda o templo, um mar de humanidade louca. Eles martelam as portas, arranham as paredes. Choram e gritam, a ira do deus ecoando nas almas de seus adoradores. Eles vão matá-lo, matarão todos os invasores. Artolo vasculha a multidão, procura por duas mulheres se esgueirando pela confusão, mas não vê nem sinal de Carillon e da bruxa.

Sua vingança não virá hoje. Mas os deuses prometeram isso a ele. E os deuses de Ishmere cumprem suas promessas.

Ele pega o cadáver ainda quente do santo de Rhan-Gis e o deita no telhado da pirâmide. Enterra seus dedos-tentáculos na barriga do santo, puxa cordas quentes e fumegantes de vísceras e órgãos, joga-os do telhado.

Por um momento ele está de volta em seus aposentos em Ushket, quando assassinou aquele serviçal estúpido. Naquele dia, ele derramou as entranhas do menino só por ódio, frustração e raiva. Agora, neste telhado, ele faz isso com uma reverência silenciosa.

Esta é uma oferenda.

Mãe Nuvem leva suas almas no enterro aéreo, e esta é de fato uma rica recompensa de substância da alma.

E Artolo é recompensado. Gavinhas de nuvem sólida descem do caos no céu, erguem-no para fora da pirâmide. Outras gavinhas pegam seus seguidores sobreviventes, o corpo de Damala e os carregam pelo céu.

Para leste, em direção ao *Filho da Lua* e ao mar.

Nuvens escuras se acumulam sobre Gissa, como se os deuses tivessem derramado tinta sobre o céu. Ali, santos cavalgam; mãos de neblina descem em direção ao templo quebrado. Cari apressa Myri para fora da cidade, seguindo a trilha deixada pelas hostes em marcha. Ninguém lhes dá atenção. Cari não sabe dizer se o feitiço de desvio de atenção de Myri ainda está funcionando ou se todos estão chocados demais para notar duas mulheres fugindo.

Myri tropeça, suas pernas cedem. Ela solta um rosnado de frustração que de alguma forma também é um encantamento, suas tatuagens brilhando com luz desafiadora. Cari a levanta.

— Vamos. Vamos. Anda logo, maga.

A feiticeira é como Mastro era, no final. De uma força inumana como ele, mas também fraca como um gatinho, frágil, propensa a desmoronar. Embora Myri seja muito mais leve, o que é um alívio.

— Vamos — pede Cari.

Merda, ela não é boa para incentivar os outros. Começa a contar a história de Adro, sobre como eles roubaram uma carga de jade azul das sacerdotisas sem olhos em Mattaur. Ela tenta dizer isso do jeito que Adro fazia, uma farsa envolvendo muita correria em túneis escuros como breu — no fim das contas, roubar de sacerdotisas cegas não era assim tão fácil —, mas ela não consegue se lembrar de metade das piadas dele. Fica enojada ao perceber que os vermes também roubaram isso dela. Em algum lugar existe um Rastejante que pode recitar a história de Adro perfeitamente, palavra por palavra, riso estrondoso por riso estrondoso, mas seu amigo se foi.

Myri nem está ouvindo o que Cari diz, mas ainda assim ela continua contando a história. Recitando-a como uma oração, como se reivindicasse algo. Tanto lhe foi tirado, e tanto de sua vida se emaranhou com deuses, feitiçaria, alquimia, essas merdas de magia, que ela está determinada a manter ao menos esta história intacta. É um conto engraçado sobre ladrões incompetentes, e é só isso.

Ao longe, ela ouve o trovão de um canhão antigo, disparando selvagememente no ar. Felizmente, porém, não é uma invasão total do Reino Sagrado. As pessoas da cidade vão viver, pelo menos por hoje. E, diabos, enquanto Rhan-Gis está desorientado, talvez algumas delas encontrem coragem para ir embora. Tem que haver algo melhor lá fora, certo?

Ao anoitecer, ela não tem tanta certeza. Horas de viagem através da ira dos deuses, e Cari não viu nada além de desolação e horror. A paisagem é um palimpsesto de milagres quebrados. Além de Myri, nenhuma outra alma viva — e, para ser honesta, Myri está bem no limite de “viva”. Cari dá a ela o que resta de sua droga analgésica — atrapalhando-se com o pequeno frasco, sua mão congelada fazendo tudo ficar desajeitado — e a feiticeira desliza para a inconsciência.

Suspirando, Cari pega Myri novamente, vai cambaleando até encontrar um buraco protegido na lama. É um buraco grande: uma cratera de morteiro, provavelmente, ou algum tipo de milagre explosivo. De qualquer forma, arrancou

um pedaço do solo.

— Quer dizer — diz Cari enquanto arrasta a feiticeira ladeira abaixo. — Você consegue imaginar um buraco de lama melhor no meio da Guerra dos Deuses? Este é um grande buraco. Absolutamente de primeira classe.

Ela deita Myri para descansar em uma fenda na terra e se deita ao lado dela, tentando ignorar as dores de fome que devoram sua barriga. A porra do livro fica entre elas como uma criança de metal, toda feita de cantos duros e arestas. A mão de Cari segue dormente. Punição divina, ela supõe. Ela blasfemou contra Rhan-Gis atacando seu santo.

Não há nada que possa fazer a respeito agora, e sua mente está muito entorpecida para sentir medo. Talvez em Khebesb possam remover a maldição.

É uma noite terrivelmente quente, como se alguém respirasse na pele de Cari o tempo todo, então ao menos não vão morrer congeladas. Ela ainda está vestindo a roupa absurda de serva do templo que lhe deram em Gissa, embora as saias não estejam mais brancas como marfim polido. Mas o cinto de ouro e esmeraldas ainda é de ouro e esmeraldas, então tecnicamente Cari está mais rica agora do que jamais esteve em toda a sua vida. Ela trocaria tudo por um sanduíche. Pelo peixe frito de Hawse. Pela sopa de Eladora, que na cabeça de Cari ainda borbulha no fogão na rua Desiderata, anos atrás e a mundos de distância...

Ela dorme, pensamentos se partindo, fraturando, se dissipando em sonho.

Sonhos são perigosos na Guerra dos Deuses. Outro vetor de ataque, um caminho para que fantasmas de deuses quebrados ou outros espíritos ataquem. Antes de Gissa, Myri desenhava feitiços de proteção todas as noites para que elas pudessem dormir em segurança, mas a feiticeira está exausta demais para agir. No entanto, nenhum deus ou espírito estranho perturba os sonhos de Cari esta noite. Em vez disso, ela sonha com a rua Desiderata, o Desfiador que a perseguia, emissário dos Deuses de Ferro Negro. No sonho, ela foge pelos telhados.

Guerdon se confunde com Ushket, outra fuga no telhado, e os Desfiadores ainda a perseguem. As ruas abaixo fervilham de formas fluidas, brilhantes, que se contorcem. Os Desfiadores são ladrões da forma que roubam a aparência de suas vítimas. Esfolam suas almas, roubando-lhes os corpos.

De Ushket para Ilbarin. Os Desfiadores são uma inundação, uma maré de escuridão, lavando os prédios abaixo. As águas estão subindo. Tentáculos de Kraken sobem. *(Por que todos esses malditos deuses e monstros amam tanto suas porras de tentáculos?, pensa ela.)*

De Ilbarin para Gissa. Os Desfiadores queriam elevá-la, fazer dela sua rainha.

Fazer dela algo como a santa de Rhan-Gis. Ela sonha com uma cidade escura, uma Guerdon de pesadelo, onde torres que se contorcem se esticam e arrancam as estrelas do céu, onde pessoas aterrorizadas fogem pelas ruas estreitas até que a cidade as consuma. Um dragão sobrevoa a cidade e as torres queimam.

As águas da enchente lavam a beirada do telhado, deixando-a sem ter para onde escalar, sem ter onde se esconder, presa entre a inundação e o fogo.

A escuridão a consome.

Cari acorda em pânico, sem fôlego, gritando. Tentáculos se tornam mãos que a tocam. Que a agarram, a mordem. O luar fraturado lhe mostra meia dúzia de figuras humanoides se aglomerando ao redor dela e Myri. Cari salta, escorregando na lama. Sem faca, sem espada, sem arma — exceto a porra do livro. O livro, blindado em capa de aço. Ela pega o grimório da dra. Ramegos, um tomo que guarda segredos pelos quais guerras foram travadas, pelos quais deuses mataram, e o usa como um porrete para bater em seus agressores.

Com uma força desesperada e inesperada, ela pega um deles na lateral da cabeça, enfiando um canto do livro no crânio da criatura. A coisa cambaleia para trás, caindo e deslizando para baixo na cratera. Ela se vira, desce o livro com força no antebraço de alguém que tenta cravar as garras na forma inconsciente de Myri.

Os agressores gritam, se viram e fogem. Quando chegam à borda da cratera, o luar os pega e ela tem um breve vislumbre deles. Pequenos, de membros finos, carne acinzentada e repuxada sobre membros e espinhas. Deuses inferiores, ela não sabe dizer se são humanos, carniçais ou alguma outra coisa, mas não são maiores que crianças. Elas correm para longe, rastejando de quatro, se encolhendo quando um trovão distante rola no céu. Recitando uma ladainha cantada de blasfêmias decoradas, para afastar a atenção de quaisquer deuses de passagem.

É com isso que a sobrevivência humana se parece na Guerra dos Deuses. Essas são suas escolhas: submeta-se aos caprichos de alguma casca insana de uma divindade como em Gissa, ou acabe feito um carniçal selvagem, um animal.

— Vamos! — sibila Cari. — Temos que ir, agora!

— Dormindo — murmura Myri, enrolando-se em volta da pedra que está usando como travesseiro.

— Vamos! — Cari insiste.

Ela transfere a porra do livro para a dobra de um braço, usa a mão boa para puxar Myri para cima. Elas não vão passar um minuto a mais do que o necessário ali.

Elas sobem com esforço a encosta e marcham pela vastidão desolada. Terra estranha, terra de maravilhas. É como se algum deus estendesse a mão para Guerdon e pegasse todos os panos de fundo e cenários não utilizados do Teatro Metropolitano, todas as pinturas de altar e estátuas de todos os templos, e depois jogasse tudo na lama. Pisando em cima algumas vezes e depois vomitado copiosamente em cima da sujeira. Ah, e ainda tivesse mandado uma bateria de artilharia para detonar tudo, além disso.

Ao amanhecer, elas se abrigam de uma improvável tempestade de neve no oco de um crânio gigantesco do tamanho de uma casa, semiafundado na lama. Elas olham pelos buracos dos olhos quando uma serpente negra titânica — absurdamente bela, suas escamas marcadas com símbolos astrológicos — desliza do lado de fora. A cobra desaparece ao nascer do sol, dissolvendo como névoa. Ela ainda está lá — só olhar para ela dá a Cari aquela dor de cabeça da sensação divina — e ela supõe que a coisa se esgueirou para fora do mundo mortal, voltou para o éter.

— Você nunca terminou a história — diz Myri.

— Que história?

— Sobre jade azul. Sobre você, Adro, Hawse e o *Rose*.

— Terminei sim. — Cari se sente estranhamente envergonhada. — Você desmaiou.

— Ah. Eu estava gostando. — Uma pausa. — Posso sentir o cheiro do mar.

Myri está certa: o vento mudou e está mais fresco, mais limpo. Elas já estão quase fora. Quase chegando ao fim.

— Estamos longe o suficiente ao sul agora, talvez, para ficar a salvo do Kraken — diz Cari. — Vamos pegar um barco na vila de pescadores. Navegar o mais próximo que pudermos de Khebesb.

O mar é maior que os deuses, ela pensa, e é um pensamento estranho, não inteiramente dela.

— Não é muito longe do interior — concorda Myri. Ela lambe os lábios quebrados com uma língua enegrecida. — Em Khebesb, há pomares dourados de maçãs e figos. Trigo balançando ao sol, atrás das Muralhas Fantasma. — Myri se inclina para trás contra a parede interna do crânio. — Quero dizer, os senhores de Khebesb que se fodam, mas será bom comer comida de verdade. E descansar. — Ela fecha os olhos.

Mas só uma de nós vai conseguir passar pelas Muralhas. Nós só temos um livro.

Cari ergue a porra do livro. Um canto ainda está manchado de sangue de

quando ela lutou contra os carniçais. E Myri está fraca. Indefesa. Uma boa livrada e...

— O capitão Hawse esperou por nós — diz Cari. — Ele manteve o *Rose* ancorado na baía, até que Adro e eu encontramos a saída pelos túneis. Quase nos afogamos carregando o jade, então a maior parte está no fundo do mar ao largo de Mattaur. Mas nós conseguimos.

Ela joga a mochila nas costas, a borda ornamentada do etérgrafo espetando suas costelas doloridas enquanto o livro raspa a mesma vértebra de sempre. Ela está realmente cansada de arrastar essas coisas mundo afora.

— Vamos — repete ela. — Vamos descansar em Yhandis.

Yhandis é maravilhosamente tediosa. Algumas cabanas, alguns barquinhos furados, mastros delineados contra o céu torturado feito postes de sinalização sem braços, como se para dizer “não há para onde ir a partir daqui”. Campos pedregosos com algumas cabras pastando. Está tudo em um pequeno enclave, cercado de dois lados pelas novas montanhas e dos outros dois pelo mar, com apenas uma passagem estreita que permite o acesso a partir da terra. Um lugar abrigado. Até mesmo o clima é monótono e úmido.

Cari esconde sua mão amaldiçoada numa dobra da saia e suborna os sentinelas na passagem com esmeraldas. É isso ou fazer Myri explodi-los.

Os aldeões olham para elas com desconfiança. Cari tenta barganhar passagem para Khebash, mas acontece que a maioria deles nunca navega mais do que alguns quilômetros de distância. Há um pescador que pode estar disposto a arriscar uma viagem mais longa, chama-se Quint Maluco, mas ele não deve voltar até o dia seguinte.

— Vamos esperar — diz Cari.

Como se tivessem escolha.

Os aldeões não estão felizes. Estranhos vindos da Guerra dos Deuses poderiam trazer qualquer coisa consigo e é sempre mais perigoso à noite. Ninguém está disposto a lhes oferecer abrigo.

Cari aponta para um prédio mais comprido que os outros. Um fio fino de fumaça sobe do telhado, e os postes do lado de fora sugerem que ele está sendo usado para defumar peixe. Algo em seu formato a faz lembrar de... dos livros do capitão Hawse. Antigamente havia entalhes na porta também, mas eles foram cortados. Era um templo ao Senhor das Águas antes de ser um fumeiro. Declarar fidelidade a um deus ali é provavelmente como usar um uniforme em uma guerra normal, ou usar o lenço da gangue das Cinco Facas no Arroio em Guerdon.

Ainda assim, as pessoas se lembram de velhos juramentos. Cari desenterra a memória de uma oração ao Senhor das Águas, um pedido de socorro feito por marinheiros náufragos. Ela se inclina para um dos aldeões, sussurra isso no velho ouvido do homem.

— Uma noite — diz ele. — Vocês podem ficar uma noite.

CAPÍTULO TRINTA E CINCO

— **V**ocê nos espionou?

Vorz arreganha os dentes e se joga para pegar sua bolsa de truques. Baston agarra a mão do alquimista, prende-a em cima da mesa e então dá um soco no rosto de Vorz, atordoando-o, quebrando seu nariz novamente. O homem pálido cai de um jeito esquisito.

Rasce não reage. Ele pega a bala, ergue-a para uma luz que Baston não consegue perceber.

— Eu estou vendo — diz ele como se sonhasse. — Tem fogo sagrado aqui.

Ele estende a mão, segurando a bala acima do chão de pedra. Então dá um pateleco. A bala cai, e é como se a pedra de repente fosse líquida, um lago de mármore. A munição desaparece, ondula se espalhando do ponto de impacto para quebrar nas pernas da mesa de madeira e espirrar na ponta da bota de Baston.

— Certo. E o que mais eles mandaram você fazer? O que mais você disse a eles?

Baston dá de ombros.

— Pouca coisa que eles já não soubessem. Mas, chefe... os deuses na rua sabem que você está indo atrás de Mandel & Companhia. Eles sabem sobre o túnel. Estarão esperando por você.

Rasce serve um copo de arax para si mesmo, passa outro para Baston. O príncipe Ghierdana toma a bebida.

— Sabe, meu amigo, se você *tivesse* pegado as cinzas, eu seria obrigado a matá-

lo por esta traição. Em vez disso, posso agir como bem entender. Diga-me, Baston, se você fosse eu, o que faria?

— Use a pedra que plantei, encontre os tonéis de sebo de Duttin e acabe com elas. Liberte o Ratazana e trabalhe com os carnicais, a Irmandade. Desde a invasão, há muitas pessoas raivosas e assustadas nesta cidade. Dê armas a elas. Dê um campeão a elas. Dê... dê um futuro a elas.

Enquanto diz essas palavras, algo toca a alma de Baston, e por um instante ele vê como Rasce vê, como Cari deve ter visto. Toda a brilhante promessa da Cidade Refeita gira em torno dele, uma cidade criada para ser um refúgio da loucura da Guerra dos Deuses e da crueldade dos tiranos. Por um instante, é como uma bomba explodindo dentro de seu cérebro, e ele alça voo.

Então acaba. Baston cambaleia, segurando a mesa em busca de apoio.

Rasce se inclina para trás.

— E o dragão? E as ordens de meu tio-avô?

— Ele vai ter que ser paciente, não vai? Podemos retomar o que perdemos, mas não da noite para o dia. Acabe com os tonéis de sebo de Duttin primeiro. E depois... Deuses inferiores! Rasce, olhe pela janela. Temos uma porra de um exército lá. Me dê tempo e...

— Idiota! — cospe Vorz do seu canto. — Não há mais tempo. O dragão retorna esta noite!

— Você não conhece meu tio-avô, Baston — diz Rasce. — Paciência não está entre as virtudes do dragão. Dr. Vorz, vá até os porões. Precisarei de mais resíduo para as visões que devo buscar.

O médico se arrasta para cima.

— Eu não terminei suas injeções — diz ele amargamente.

— Baston cuidará disso.

Vorz sai cabisbaixo.

Baston pega uma das tinturas de Vorz. O frasco contém algo avermelhado, como sangue diluído. Formas escuras congelam e então se desenrolam, formando e deformando.

— Tem certeza de que quer isso em suas veias?

— Olhe para mim, amigo. — Rasce gesticula para as placas de pedra que se espalharam em seu peito. — Um pouco mais não acrescenta muito mais ao meu fardo.

Uma por uma, Baston injeta as seringas em Rasce. Finalmente, ele pega a pesada seringa de alkahest. Ao contrário da tintura, o alkahest deve ser injetado na carne sob as placas de pedra. A agulha é feita de aço, para perfurar a pedra.

— Devo chamar Karla? — pergunta Rasce. — Ela tem a habilidade para isso.

— Não — diz Baston apressado. — Eu faço.

Seus dedos se atrapalham com a seringa pesada. À medida que o alkahest se difunde, Rasce estremece com a liberação.

— Agora. Mostre-me.

A visão mostra a Rasce uma sala que ele nunca viu antes, embora seja muito familiar, uma pátina das lembranças de Mastro em cada superfície. É uma espécie de cela de prisão, um enorme salão, em grande parte inundado com água, com uma pequena ilha artificial no meio. Uma cela para Homens de Pedra, que de outra forma poderiam usar sua tremenda força para esmagar as barras.

O litosário de Jere Taphson, embora não tenha ideia de quem é esse Taphson ou o que ele significou para Mastro.

Sua mente vagueia na visão, atravessando as paredes como um fantasma.

Muitas das celas estão ocupadas, mas não por Homens de Pedra. Outros santos, outros poderes. Em uma das salas inundadas, ele vislumbra uma sereia tocada pelos deuses nadando na água, seu corpo parcialmente transformado em um Kraken. Uma jovem ruiva deitada imóvel em uma cama, olhos vidrados e cegos. Um marinheiro, com pele bronzeada e lábios tingidos de azul, todo ensanguentado por uma surra recente.

Uma coleção de curiosidades.

Homens de Sebo montam guarda do lado de fora. As chamas queimando em suas cabeças piscam quando Mastro passa.

Vozes o atraem. Sua consciência desce o corredor em direção a um escritório. Agora ele é uma presença invisível, sua entrada permitida por uma pedrinha escondida no bolso do manto de um sacerdote, pendurado em um dos dois ganchos na parede.

Três pessoas. Rasce reconhece duas delas: Eladora Duttin e Alic Nemon. O terceiro é um homem feio com batina de sacerdote.

— Nada ainda? — pergunta Eladora.

Ela está sentada atrás de uma mesa pesada. Duas máquinas de etérgrafo em sua mesa, e uma terceira — desconectada, enrolada em si mesma — no chão aos pés dela. Uma xícara de café frio, intocada ao lado de uma pilha de relatórios.

— Nada. — Sinter suga seus dentes quebrados. — Não sei se o filho de Hedan deu o tiro e errou, ou se perdeu a coragem.

— E nossos outros informantes?

— Difícil para qualquer um da minha escória de rua chegar perto. Não com as porras das *ruas* assistindo. E não há tempo, de qualquer maneira. Eles vão

atacar o Pátio do Nevoeiro esta noite. Vai ser uma bagunça do caralho.

— Temos nossos próprios interesses na Mandel & Companhia a considerar, claro — diz Nemon. O ministro não é um homem pequeno, mas tem o dom de desaparecer em segundo plano quando assim deseje. Ele olha ao redor da sala, e Rasce de repente se preocupa que Nemon possa dizer que está sendo observado. — Mas Mandel me garante que suas defesas estão prontas para qualquer ataque. Nossa tarefa será conter os danos... e convencer Ishmere e Haith de que o Armistício se mantém.

— Com os putos dos Ghierdanas correndo soltos por metade da cidade? Merda, a única razão pela qual a guerra *parou* é porque Haith precisa das armas que fornecemos a eles. Se ouvirem dizer que os Ghierdanas vão atrás dos alquimistas... — Sinter geme e enterra o rosto nas mãos. — Merda. Eu me lembro de contrabandear relíquias para fora do mosteiro em Beckanore dez anos atrás, antes que os haithianos o incendiassem. Tudo parte da mesma merda de negócio. Sem armas alquímicas, Haith está fodida. Eles não vão se abster. Vai ser uma bagunça do caralho, estou te dizendo.

— Na minha opinião — diz Nemon —, a situação seguiu seu curso. A ameaça dos ataques de Rasce foi suficiente para forçar os alquimistas a colocar os Homens de Sebo sob nosso controle e levar o parlamento a reverter a proibição de fazer mais. Nós temos os Sebos agora.

— “Nós” — repete Sinter com desdém. — É mesmo, ministro?

— Basta — retruca Eladora. — Digamos que você esteja certo, Alic. O que você propõe?

— As outras famílias ghierdanas já estão irritadas com Rasce. Sem dúvida nervosas também, se sabem o que ele pode fazer. Nós mandamos os Homens de Sebo para a Cidade Refeita. Esta noite, antes de Taras retornar. E rezamos para que os outros dragões não intervenham.

— Um ataque aos Ghierdanas será pago com retribuição. Esse é o código deles. É por isso que precisávamos de Hedanson para puxar a merda do gatilho — acrescenta Sinter. — Um merdinha. Não consigo arrumar gente que preste hoje em dia.

— Não vou tolerar um ataque à Cidade Refeita — diz Eladora.

Nemon abre a boca para protestar, mas Eladora deixa cair uma mão debaixo da escrivaninha e bate no etérgrafo.

— Tudo bem — diz Nemon —, então jogue um contra o outro. Nós vamos avisar a Rasce sobre o que aconteceu na pousada.

— E como você vai fazer isso?

— Paredes têm ouvidos. — Ele atravessa a sala e arranca a pedrinha de seu

esconderijo.

Baston sai de casa na rua Lanterna. Enquanto fecha a porta, luzes estranhas brilham nas paredes do quarto de Rasce. O ar está espesso de tanta magia. A eletricidade estática rasteja e salta; Baston manda que alguns de seus rapazes levem os estoques de flogisto para longe da casa, em caso de explosão. Quando ele abre a boca, porém, percebe que está recitando frases da escrita de Idge. Baston cerra a mandíbula e gesticula para as caixas em vez disso.

Lá fora, o sol se põe sobre o porto, a sombria luz vermelha toca as ruínas da fortaleza da Ponta da Rainha do outro lado da baía. Baston sobe uma das outras torres para dar uma olhada na fronteira. Há algumas chamas de velas visíveis nos telhados, mas menos do que em outras noites. Dá para supor para onde os Homens de Sebo foram: estão esperando do outro lado do túnel.

Karla se junta a ele. Um rifle pendurado no ombro, uma máscara de respiração pendurada no pescoço. Pronta para o ataque.

— Como foi? — pergunta ela.

Baston olha de relance para a casa que ficou para trás. A luz ainda brilha das janelas, onde Rasce comunga com um poder invisível.

— Dei uns socos em Vorz.

— Já é alguma coisa. — Ela encosta a cabeça no ombro dele. — Eu não quero ir lá pra baixo, Bas — diz ela suavemente. — Não quero terminar como papai. Eu não quero morrer no escuro.

Ele acena com a cabeça para os fogos distantes dos Homens de Sebo.

— Eu sempre tive mais medo dessas luzes.

— Acho que temos problemas de sobra pra escolher — diz Karla.

— Eu disse a ele que seria uma loucura continuar. Ele vai ouvir. Mastro vai fazer com que ele veja a luz da razão.

Baston olha para trás. A luz desapareceu da rua Lanterna. Rasce acabou.

A cidade treme, quase imperceptivelmente. Então, novamente, um terremoto maior.

— Tem alguma coisa errada. — Baston consegue sentir a magia no ar azedar.

— Ah, deuses — respira Karla, e então começa a correr, arrastando Baston escada abaixo, em direção à rua. — Ele sabe! Rasce sabe! — Terror em seus olhos, como se os deuses loucos estivessem em seus calcanhares.

De mãos dadas, os dois descem a rua Lanterna aos trancos e barrancos, mas é tarde demais. O chão sob seus pés se torna traiçoeiro e tenta agarrá-los, reduzindo a velocidade de seus passos. Ventos quentes e raivosos sopram nos desfiladeiros

das ruas estreitas, esbofeteando-os. Todos — até mesmo os ladrões de Baston — se afastam deles, formando um círculo ao seu redor.

Como se os dois fossem o alvo de um bombardeio de artilharia, e todos estivessem tentando se afastar da zona de explosão.

Karla saca seu rifle, mas é tarde demais.

Rasce se aproxima, como um deus irado. A pedra queima sob seus pés. Sua jaqueta está aberta e seu peito está nu. As crostas de pedra em seu flanco ardem com a mesma luz. Ele manca em direção a eles, cada passo fazendo a cidade convulsionar. Seus olhos estão fechados, mas seu olhar furioso é cada janela, cada torre.

Em sua mão, a faca de dente de dragão.

Vorz vem correndo atrás dele, vestes de alquimista como asas, pânico no rosto.

Rasce gesticula, e Karla cai, como se um alçapão tivesse sido aberto no chão abaixo dela. Ela cai meio metro num instante. A rua engoliu suas pernas, a pedra se transformou em areia movediça e agora está sólida novamente. Ela está presa, meio sepultada na Cidade Refeita.

— Você matou meu primo! — grita Rasce.

— Foi Mandel! — grita ela. — Mandel! Vyr estava conspirando contra você, você mesmo disse! Você está errado! Baston, diga a ele que ele está errado!

Baston abre a boca, mas nenhum som sai. *Ele não está errado.*

— Quanto do ouro do dragão você roubou? De que outra forma você me traiu? Você quebrou seu juramento, *Eshdana!* Vocês todos conspiram contra mim. — A voz de Rasce torna-se um lamento, quase infantil em sua angústia. — Pensei que fossem meus *amigos!*

Baston dá um passo à frente, colocando-se entre Rasce e Karla. Suas mãos se fecham em punhos, mas ele sabe que Rasce é invulnerável a qualquer arma que ele possa usar. A única coisa que poderia matá-lo seria a bala de Sinter, e ela se foi. Baston não pode proteger sua irmã de Rasce, assim como também não seria capaz de conter as águas de uma enchente. *O truque do santo*, pensa ele, desesperado. *Dê um nome a ele.*

— Eu sou seu amigo. Rasce da linha de Taras — diz ele lentamente, cuidadosamente — Chefe. Escolhido do Dragão.

Nada acontece. Não é o suficiente.

— Meu amigo — diz o santo —, afaste-se por sua própria vontade.

— Eu não posso, chefe. Ela é minha irmã.

— Ela me traiu. Ela quebrou seu juramento aos Ghierdanas. Mas, ah! — Rasce sorri, e seus dentes brilham com a mesma luz sagrada. — Ela ainda pode servir ao dragão. O dr. Vorz me diz que precisaremos de sacrifícios. — Ele

gesticula com a faca, um pequeno movimento da lâmina, e Baston é jogado de lado. — Dê-me seu coração, meu amor! Uma oferenda! Um sacrifício sangrento!

NÃO.

A palavra não é dita, mas é como um trovão, uma martelada que atinge todos eles. Karla grita. Baston cambaleia, meio cego. Rasce brande sua faca para a cidade ao seu redor.

— Você me traiu também! Desgraçado! Você ficou parado enquanto ela me envenenava! Eu vou...

A cidade convulsiona, e Rasce também. Os tremores percorrem a pedra. As placas de rocha no peito de Rasce queimam e então começam a crescer. A respiração de Rasce torna-se difícil. Ele cai de joelhos e apunhala a calçada com o dente de dragão, grita palavras numa língua que Baston não entende. Baston agarra Karla, tenta puxá-la do chão, mas ela está muito presa.

— A adaga! A adaga! — grita Karla.

O dente de dragão pode cortar pedra. Baston rasteja pelo chão trêmulo, e, a cada centímetro que se aproxima de Rasce, a pressão redobra, como se toda a Cidade Refeita caísse em cima dele. Rasce grita, sangue borbulhando pela boca. A adaga cai de seus dedos sem nervos.

De repente, Vorz entra no meio do redemoinho divino. Ele segura no alto um amuleto preto. *O amuleto de Carillon*, Baston pensa distante. *Cari usava isso*. Vorz tem que se esforçar para mover o amuleto: ele está preso por forças invisíveis.

— Mastro Idgeson! — grita Vorz. — Eu te obrigo! Lembre-se de sua morte! Lembre-se da queda! Lembre-se!

ONDE ESTÁ CARI?

Se a primeira palavra de Mastro foi como um trovão, esta é uma explosão de canhão. Ela atira Vorz de lado violentamente, fazendo-o voar. O amuleto cai, e Rasce o pega.

— Esta cidade agora é minha. O dragão pega o que deseja. Se você não reivindica esse poder, reivindico eu.

Ele o joga no chão.

— Desapareça!

E acabou. A sensação da presença divina desaparece, apagada num piscar de olhos. Há apenas Rasce, terrível e glorioso. Ele se levanta. Pega a adaga com a outra mão e dá um passo pesado em direção a Karla.

— Sua vida está perdida.

Ela raspa os dedos ensanguentados tentando sair da armadilha de pedra. Pega seu rifle de onde ele caiu e atira à queima-roupa no peito de Rasce. As paredes da rua Lanterna ecoam com o tiro, mas Rasce está intacto.

— Monstro! — ela cospe nele.

— Espere! — implora Baston desesperadamente.

— Você também não, Baston. — Rasce limpa o sangue da boca. — Chega de traição.

— Eu aceito as cinzas. Eu serei Eshdana. — As palavras grudam em sua garganta. São como um laço em seu pescoço.

Vorz zomba enquanto chega cambaleante ao lado de Rasce.

— Um detalhe técnico irrelevante.

— Um pouco de indulgência — diz Baston. — Por favor.

A cidade inteira parece girar em torno deles. Está tudo fora de esquadro.

— Dr. Vorz — retruca Rasce.

O médico estende a mão. Está usando luvas de couro preto, mas estão cobertas de cinzas. Rasce mergulha seu dedo nas cinzas, então marca a testa de Baston.

A cinza ainda está quente, como se tivesse acabado de sair de um crematório. Alguma parte da mente de Baston se pergunta o que o médico estava fazendo com os corpos no porão.

— Jure — ordena Rasce.

— Irei servi-lo em todas as coisas, a você e ao dragão. Minha vida pelos Ghierdanas. — Baston engole em seco. — E se eu quebrar minha palavra, minha vida está acabada.

Rasce estende a mão e ajuda Baston a se levantar.

— Meu amigo, entenda uma coisa. A cinza compra apenas um pouco de indulgência. Não o perdão.

Um poço se abre abaixo de Karla. Ela desaparece, caindo na escuridão. Seu grito é interrompido pela rua que se fecha acima dela. Baston salta para a frente, tenta pegá-la, mas sua mão encontra apenas pedra sólida.

— Karla!

Seu grito ecoa nas paredes da cidade e nos céus acima, e é ignorado por ambos. Karla se foi em um instante, engolida como se nunca tivesse existido. Toda a força e coragem parecem escoar para fora de Baston, deixando-o vazio e quebrado.

— Ela está viva — diz Rasce. — Eu a mandei embora. Direto para o Ratazana.

Baston se vira, lentamente, para encarar seu novo mestre. Ele se achava maior que Rasce, mais alto e mais forte, mas agora percebe que é muito, muito pequeno em comparação com a criatura diante dele. Todos os outros na rua, todos os espectadores, todos os ladrões que desceram correndo da casa da rua Lanterna, até

mesmo o dr. Vorz: todos são imateriais agora, fantasmas vivos, sem mais substância do que a chama de uma vela. Fáceis de apagar. Assim como ele, assim como Karla. Rasce é a única presença sólida, a única coisa verdadeiramente real.

Não mais humano. Rasce passou por alguma porta invisível, ressuscitou a alguma altura exaltada que nenhum mortal pode atingir. Em outro tempo eles estavam do mesmo lado, aliados apesar do emaranhado de juramentos, deveres e família. Agora, isso não é mais possível: tornaram-se seres de ordens diferentes. Como a foice para o milho, como o fogo para a floresta, assim é Rasce para todos eles agora.

Baston quer desesperadamente vomitar, gritar, fugir do horror do deus vivo.

— Eu gostaria de confiar em você, meu amigo — diz Rasce —, mas antes você precisa expiar. Meu tio Artolo cortou os dedos com a própria faca para provar sua lealdade ao dragão. Tiske assumiu o maior risco no pátio de Dredger. Eu tenho algo em mente para você agora.

“Está na hora de você ir para casa.”

CAPÍTULO TRINTA E SEIS

Carillon e Myri festejam com um banquete de peixe seco, com um delicioso aperitivo de peixe seco, dois pratos principais de peixe seco (preparados com o método tradicional yhandisiano, ou seja, secagem) e finalizaram com uma sobremesa de peixe seco. É inquestionavelmente a melhor refeição que Cari já fez na vida.

E água fresca também! Esta aldeota é melhor do que qualquer um dos céus quebrados pelos quais elas viajaram no caminho até ali.

Quando terminam, é Cari quem rompe o silêncio. Ela pega o livro, sustenta-o como uma lápide contra o etérgrafo. Equilibrado entre elas duas.

Ela pega uma faca para eviscerar peixe e a coloca no colo.

— Então...

— O que houve com sua mão? — pergunta Myri, inclinando-se adiante com curiosidade.

Cari ergue a mão dormente.

— Está assim desde que esfaqueei Rhan-Gis. — Ela ainda consegue dobrar os dedos, um pouco, mas apenas com grande esforço, e a pele está branco-acinzentada e pintalgada.

— Você blasfemou.

— Imaginei.

— Dói? — pergunta Myri.

— Um pouco, uma dor leve.

— Aqui. — Myri procura em suas vestes, saca um pequeno frasco de vidro e o joga para Cari. — Esfregue um pouco ao longo do pulso. — É um frasco de medicação para dor.

— Ei, eu roubei tudo isso de você em Ilbarin! — Cari quebra o frasco, deixa o líquido que está lá dentro pingar em seu pulso.

— Uma feiticeira sempre tem algo na manga — diz Myri, e então grita: — Não use tudo! Só algumas gotas!

Cari joga o frasco de volta e Myri joga o restante goela abaixo. Mesmo algumas gotas absorvidas pela pele fazem com que Cari sinta que está flutuando, o peso de sua mão machucada de repente desapareceu. Ela não tem ideia do que beber um frasco inteiro faria para ela, ou quais fogos internos Myri tem que reprimir. Flexiona a mão e se sente um pouco melhor.

— Que se foda — diz Cari. — Vamos supor que podemos pegar um barco daqui para Khebesh. Quer resolver isso agora? Essa foi a barganha, não foi? Nós ajudamos uma à outra até chegar lá, e depois...

— E então nós nos matamos? — A cicatriz que é a boca de Myri se transforma num sorriso irônico. — Aqui e agora?

— A vencedora leva o livro.

— A vencedora — repete Myri — leva o livro.

— Só que... não é como se fosse um bilhete, certo? Não diz “entrada para uma pessoa só para a lendária cidade de Khebesh”, diz? — Cari é apreendida por um breve momento de dúvida; ela não sabe ler nem um pouco de khebeshiano, então até poderia estar escrito exatamente isso.

— Não diz.

— Então. Que se foda, né?

Myri parece exausta e ao mesmo tempo acha graça, como se estivesse bêbada.

— Com isso, você quer dizer que não quer mais me matar?

Cari considera.

— Eu não vou chorar por você quando você se for. Você trabalhou para aquele filho da puta do Heinreil.

— Não fica cansativo — pergunta Myri — guardar rancor por tanto tempo?

— O ódio me faz continuar. A gente tem que foder os filhos da puta antes que eles fodam a gente.

— Muito eloquente.

— E você? Ainda quer me dissecar?

— Honestamente? Sim. Mas... — Myri levanta um dedo. — Somente no espírito da pesquisa. Criada a partir de um Desfiador, Arauto dos Deuses de Ferro

Negro, Santa das Facas... eles fazem as coisas mais fascinantes em Guerdon. Mas serei paciente. Vou esperar até que você morra primeiro.

Cari olha para a mulher destroçada, ressequida e detonada por tantos feitiços à sua frente e ri.

— Sim, acho que nesse ponto eu estou segura.

Apesar do cansaço, Cari não consegue dormir. Pode ser a empolgação pelo pensamento de quase chegar a Khebesb ou o estresse e o terror dos últimos dias recaindo sobre ela, mas, honestamente, é principalmente o peixe. Ela decide tentar o etérgrafo mais uma vez, agora que elas saíram da região devastada do outro lado das montanhas. Pode ser que haja algum tipo de interferência divina bloqueando as mensagens. Vale a pena experimentar.

Ela deixa Myri dormindo perto do calor do braseiro, a porra do livro ainda em pé como uma sentinela, e desliza para fora do barracão. Algum impulso a pega, e ela roça a mão contra um entalhe quase todo apagado do Senhor das Águas logo atrás da porta. A madeira áspera é agradável ao toque, mas a faz se lembrar de outros entalhes semiapagados. No Mercado Marinho de Guerdon, ela se lembra de esculturas dos Deuses de Ferro Negro. Desgastadas por séculos, bem escondidas, mas ainda lá. Como os deuses que retratavam.

Deuses não podem morrer. *Exceto quando eu atiro neles*, pensa ela, *aí eles continuam mortos*.

Cari caminha pela vila silenciosa, a lua brilhante o suficiente para realçar um caminho. A oeste, luzes divinas piscam além das montanhas. Se alguém ainda está acordado, fica dentro de casa em sua cabana. Ela vagueia até a pequena vertente, caminha descalça pela areia, os lampiões da aldeia muito distantes atrás dela. Seu vestido brilha ao luar, apesar da lama endurecida. *Amanhã, vou gastar outra porra de esmeralda em algo razoável para vestir*.

As ondas roçam na costa sem fazer barulho. Um barco de pesca balança suavemente contra seu vizinho. Cari encontra uma pedra para se sentar, olha para aquela extensão negra de água. *Estou de frente para o leste, então — naquela direção, além das montanhas, fica Ilbarin. E, nesta outra, Khebesb*. Ela olha para um lado, depois para o outro, mas as vistas são idênticas. Uma viagem através da escuridão.

Quase idênticas. Uma luz brilha no horizonte. Um barco.

E — com o acréscimo de muita merda — essas águas são as mesmas que as do

Porto de Guerdon. Esse anonimato do mar vale para os dois lados. O mar é maior do que os nomes e mapas que os mortais tentam colocar nele. O mar é maior que os deuses. Nenhum deus do mar, o capitão Hawse disse uma vez a ela, pode reivindicar o oceano inteiro.

Mas ele aceitou um deus, no final.

Cari se contorce para a frente, mergulha os dedos dos pés na água. *Mastro*, ela pensa, *você está aí?*

A mesma água, afinal, bate contra a muralha marinha da Cidade Refeita. Ela está tão perto dele agora quanto estava lá, certo? *Mastro*, *você consegue me ouvir?*

Nada. Ela se senta com o etérgrafo e abre a caixa. A luz do luar é muito fraca para discernir detalhes, mas Cari consegue sentir as letras gravadas nas teclas, o frio anormal do tubo de vidro. Ela toca o pino de ativação.

Nada. O aparelho está morto. Ela o empurra de lado, com raiva, envergonhada de seu comportamento tolo. Arrastou a coisa estúpida desde Ilbarin, por nada! Ela se levanta, pronta para jogar tudo na água...

E vê a luz.

Aquela luz lá ao longe — está ficando mais brilhante. Chegando mais perto. Movendo-se contra o vento, contra a maré.

É o *Filho da Lua*. O navio de Artolo. Está vindo direto para ela, descendo sobre ela como o dragão fez. Não há nenhum outro lugar para onde ele poderia estar indo — montanhas áridas ao norte, salinas e mais desolações ao sul. Ele está indo para Yhandis. Mesmo que não saibam que Cari está aqui, eles vão parar para pegar água, mantimentos. Aquela porra daquele peixe seco vai matá-la.

Fuja, grita cada instinto.

Ela corre pelas ondas, a água espirrando sob os pés. Em sua mente, Artolo já está ali, gigante e distendido em seu ódio. Tentáculos se debatendo, afiados, assassinando todos em Yhandis para chegar até ela. Eles vão matar Myri também. Assim como ela levou Artolo até Hawse, Adro e Ren. Assim como ela levou a ruína para Guerdon.

Assim como ela provocou a morte de *Mastro*.

Não deixe isso acontecer de novo, pensa ela, e *isso* soa como *Mastro*.

Suas mãos empurram um dos barcos de pesca para a água. Ela o segue, vadeando, água fria contra suas coxas, sua barriga. Joga o estúpido etérgrafo para dentro, e então se joga a bordo. Não pense, apenas aja, por reflexo. *Fuja*.

A brisa sopra do sul. Ela a segue, e as velas se enchem, carregando-a para o norte. Mira para o estreitamento da lacuna entre o *Filho da Lua* e as montanhas. Se ela conseguir escapar do cargueiro que se aproxima, se conseguir chegar a mar aberto, talvez possa despistá-los na escuridão. E o *Filho da Lua* é lento para virar.

Há uma janela breve, muito breve pela qual ela pode escapar, mas ela tem ir *agora*.

Algo bate contra o casco. Uma pedra? Ela não conhece nada daquele porto de merda, está navegando às cegas. Mas seu barco roubado não foi impedido — ele até ganha mais velocidade.

— Carillon? O que você está fazendo?

Myri está na praia, diminuindo enquanto Cari se afasta.

— É Artolo! — grita Cari de volta. — Foge!

Myri grita uma resposta, mas ela se perde no vento.

— Pegue o livro! Vá para Khebash! — Cari morde o lábio e grita: — E você vai ficar me devendo! Diga aos mestres para fazerem alguma coisa!

Todo esse poder, trancado atrás das Muralhas Fantasma enquanto a Guerra dos Deuses destrói o mundo. Eles têm que fazer alguma coisa.

Como se ela estivesse fazendo alguma coisa. Só que no caso dela, é algo estúpido. Seu barco de repente acelera, o solavanco quase derruba Cari ao mar enquanto o vento redobra, se concentra, um vendaval soprando às suas costas. É Myri, lançando um último feitiço, dando-lhe o vento.

Um holofote sai do *Filho da Lua*, um feixe medonho como um dedo, sondando a escuridão. Rastejando e pulando pelo mar negro. Ilumina a margem, depois quebra a onda, depois água vazia.

Por um instante, ele recai sobre alguma coisa viva, um peixe ou golfinho, uma forma abobadada rompendo a superfície. Então a coisa se foi, e a luz faminta se move novamente. Se iluminar a costa, encontrará Myri, mancando bem devagar de volta para a aldeia. Artolo vai enviar homens em terra para matá-la.

Cari tem um pressentimento, instintos de ladra falando. Fuja da luz, fique escondida, você está quase lá.

Mas não é essa a questão, certo?

— AQUI, CARA DE PEIXE! — grita ela a plenos pulmões.

O holofote em seu rosto, como uma explosão.

— Um barco! Um barco!

Artolo atravessa o convés de ferro do *Filho da Lua* até a amurada. Lá está ela. Uma satisfação selvagem cresce nele e se torna uma inesperada oração de agradecimento. Damala estava certa: esta reunião foi ordenada pelos deuses. A Aranha do Destino teceu seu destino. Kraken o abençoou com uma missão de vingança divina.

— Atrás dela! — ruge ele. — Virem! Virem!

O *Filho da Lua* chafurda, os motores rugindo enquanto a pesada embarcação tenta girar. O vento que a golpeia tem pouco efeito sobre o enorme cargueiro, mas ainda estala e cospe como um chicote, forçando os outros tripulantes a se abrigarem. Apenas Artolo fica exposto à plena fúria do vento.

Dol Martaine no holofote acompanha os movimentos do barquinho veloz que desliza sobre a água, fugindo para nordeste, voltando a Ilbarin. Visando a estreita lacuna entre a Cabeça do Carneiro e o *Filho da Lua*.

— Virem! — ruge Artolo.

Mas eles estão indo muito devagar. Rosnando, ele pega uma corda e a enrola em volta de si mesmo, então desce de rapel pelo lado do casco. Seus dedos-tentáculos possuem força inumana. A mão torce e agarra a corda com tanta força que ele fica no lugar mesmo enquanto o navio balança, mesmo quando o jato de água o atinge com uma força terrível.

Ele estende a outra para baixo, para tocar as águas agitadas.

Em Ilbarin, foi outro ser que fez isso, um Kraken invocado por um das orações de Damala. Artolo não sabe se a coisa era um espírito ou uma prole divina trazida ao mundo pelo Kraken. Ele suspeita que ela já foi humana, deformada pela santidade. Na época, ele recuara horrorizado, subitamente suspeitando que a sacerdotisa o havia enganado, o condenado curando suas mãos mutiladas com magia Kraken. Agora, ele vê a verdade: não existe distinção entre essas coisas. O mundo material ao seu redor nada mais é que o caos da água, fluindo e sem forma. Só os deuses têm significado. Só os deuses impõem ordem a esta matéria impura.

Mesmo ele não é nada. A carne que é Artolo é uma onda passageira, um arranjo momentâneo da matéria. Sua vingança é sagrada. Ele é um propósito sagrado, envolto em carne: o instrumento da vingança de Ishmere sobre Carillon Thay. Sua derrota, sua mutilação, tudo faz parte da vontade dos deuses.

Bendito acima de todas as coisas é o Kraken. Todas as coisas que se apegam ao Kraken fazem parte do Kraken.

Seus tentáculos mergulham na água, trabalham a magia Kraken. Seus dedos se ramificam de novo, e de novo, e de novo. Ele os sente esticar para fora, desfraldar, ramificar, e está consciente de todos eles, todos aqueles milhões de filamentos serpenteando no mar à frente do *Filho da Lua*.

Ele consegue sentir o barquinho de Cari, frágil como uma casca de ovo, balançando sobre as ondas. Ele estende seus dedos-tentáculos ao redor dele, sua mão agora com mais de um quilômetro de comprimento, sua alma esticada em algo muito maior do que era antes. Até o *Filho da Lua* é pequeno para ele agora, um pequeno floco de ferro perto do grão de madeira de Cari. O oceano é mais

profundo do que esses mortais têm noção, mais frio e mais escuro. Léguas insondáveis abaixo, o Kraken aguarda.

Agora.

Ele cerra o punho — mas, ao fazê-lo, há uma pontada de dor, e um de seus tentáculos é cortado! O barco de Carillon desliza pela abertura na água-Kraken. Artolo ruge de dor, estende a mão novamente, dois tentáculos brotando onde aquele foi cortado. Ele é mais cauteloso desta vez, empregando sentidos até então desconhecidos para ele, novas formas de percepção se abrindo à medida que o Kraken se move em suas veias. Assim na terra como no céu: o mesmo padrão, repetido em muitas escalas. O Kraken agarra seu cérebro como se agarrasse a água, e ele vê...

...Na água, um cardume nadando ao lado do barco de Carillon. Asas escuras de raios se estendem, símbolos sagrados marcados em seus couros, restos humanos vestigiais arrastando-se atrás deles. *Bythos*, pensa Artolo, *pragas imbecis*. Ao mesmo tempo, porém, há outro pensamento em sua mente, um pensamento que não é dele: *Bythos. Servos do Senhor das Águas. Demônios. Hereges. Inimigos do único verdadeiro deus do mar*. Ele ataca com seu milagre Kraken novamente, e outro dos *Bythos* se lança no caminho de seu tentáculo, contra-atacando sua magia. As criaturas estão *protegendo* Carillon! Ele rosna em fúria. O Kraken tem tentáculos incontáveis, e eles não conseguirão detê-los todos!

Ele ataca — e o *Filho do Lua* dá um solavanco. O ferro grita e rasga. Artolo é arremessado para a frente na corda enquanto o navio freia de repente, e então ele balança de volta e bate dolorosamente no casco. Perde o fôlego. O Kraken se retira dele, seu poder desaparecendo em um piscar de olhos. Ele está de volta ao seu corpo, terrivelmente pequeno mais uma vez.

— Capitão! Capitão! Puxem ele pra cima! — grita Dol Martaine do convés.

As mãos puxam a corda enrolada no peito de Artolo, levando-o para cima. Ele balança indefeso um saco de lixo, até que o trazem por cima da grade e o jogam no convés de ferro.

Uma faca na mão de alguém. Artolo não pode demonstrar fraqueza na frente daqueles cães traiçoeiros. Ele se ergue cambaleante, cospe sangue.

— Por que paramos? — Ele rosna na cara do marinheiro com a faca, então o patife recua.

— Capitão, atingimos um banco de areia — diz Martaine, olhando nervosamente para os dedos alongados de Artolo que se torcem e enrolam.

— Reverta os motores, então! Tire a gente daqui e...

— Precisamos esperar que a maré suba. A quilha está bem presa.

— Ela está escapando!

O barco de Carillon desapareceu na escuridão. O holofote a perdeu.

— Precisamos esperar a maré — insiste Martaine, lançando sua voz para que toda a tripulação o ouça.

Os motores do *Filho da Lua* são gigantescos, furiosos — e totalmente mundanos. Seja qual for o poder remanescente do Senhor das Águas que contraria o Kraken, ele certamente não pode afetá-los. Quando a maré subir, eles poderão pegar Carillon bem antes que ela escape. Afinal, para onde ela pode ir? Não há locais de desembarque na costa oeste, não com aquela faixa de montanhas errantes. Ela vai fugir de volta para Ilbarin? Para o Mar de Fogo?

Não há como escapar de Artolo.

Só mais um atraso. Um atraso irritante, penetrante, mas em breve...

— Vamos esperar a maré — concorda ele.

CAPÍTULO TRINTA E SETE

É um exército do invisível, uma invasão de ladrões.

Eles descem por corredores ocultos nos túneis sob a Cidade Refeita. Rasce lhes mostra o caminho ou abre espaço onde necessário. Ele pode ver o medo nos rostos dos ladrões da Irmandade, muitos com as cinzas ainda frescas nas testas. Estes homens e mulheres são estivadores, curtidores, operários e atizadores de fornalhas, trabalhadores e mascates em primeiro lugar, ladrões em segundo. Eles seguiram Baston para a Cidade Refeita esperando ter um alívio dos deuses loucos que ocupam o Arroio e agora se encontram recrutados em outro estranho conflito. Eles seguram suas armas compradas pelos Ghierdanas enquanto avançam cautelosamente nas sombras.

Outros membros do exército de Rasce são feitos de matéria mais dura. Executores Eshdanas, que ganharam as cinzas em ataques piratas ou “negócios” no exterior. Mercenários e veteranos da Guerra dos Deuses. Mesmo esses soldados podem medrar ao pisar nos túneis sob Guerdon, mas eles nada têm a temer esta noite, pois, à medida que descem, recebem o apoio da terceira parte do seu exército. Os carniçais aguardam na escuridão, uivando e rindo. Eles pegam os ladrões, arrastam-nos para o submundo em valsas enlouquecidas, ou os puxam para a frente e para baixo, em túneis absolutamente escuros.

Vorz acompanha Rasce, parecendo distintamente desconfortável, as feições pálidas tornadas ainda mais sobrenaturais pela luz de sua lâmpada etérica. Um dos carniçais aponta e ri da luzinha.

— Desligue — diz Rasce —, não precisaremos disso. Confie em nossos guias.

Mas só Rasce, no bando todo, sabe dizer onde eles estão. Mesmo no subsolo, ele tem pontos de referência para navegar. Conhece a localização da Cidade Refeita às suas costas com a mesma certeza que conhece sua mão direita e também consegue perceber vagamente cinco pontos de luz à sua frente, os cinco seixos escondidos por Baston dentro das paredes da Mandel & Companhia. À medida que seu corpo físico se afasta da Cidade Refeita e chega mais perto dessas cinco pedras, ele consegue acompanhar seu progresso através do submundo.

Eles passam abaixo da fronteira da Cidade Refeita, deixando a Zona de Ocupação Lyrixiana. Uma violação do Armistício e um ato de guerra se estivessem descendo a rua da Misericórdia; em vez disso, eles caminham a trinta metros abaixo da Misericórdia, através de túneis roídos pelos carniçais bem antes que as ruas acima fossem batizadas. Eles se aproximam da Zona de Ocupação Ishmérica e, ao fazê-lo, os carniçais começam a uivar em uníssono, uma cacofonia subterrânea que os esconde dos olhos dos deuses. Eles passam sem incidentes.

A Zona de Ocupação Haithiana seria mais um desafio — os mortos agora patrulham os túneis labirínticos sob Morro Santo. Para evitar qualquer confronto, os carniçais levam Rasce e companhia num arco longo de desvio que corre sob a porção norte do Arroio, sob o litosário de Duttin, sob o antigo Morro do Castelo, para emergir brevemente em um túnel ferroviário abandonado e então para o ar noturno. Depois mergulham de volta no subsolo, para baixo e para baixo e para baixo, para os túneis de carniçais que formam catacumbas no Morro do Cemitério.

O Poço de São Styrys não está longe agora.

Rasce desloca sua percepção para a Cidade Refeita. Por um instante, sente um tênue fantasma de Mastro Idgeson, da mesma forma que alguém sabe dizer que um quarto foi ocupado recentemente. A sombra foge, e é pequena e fraca demais para estar consciente, quanto mais desafiá-lo. *Sem dúvida perdido na memória novamente*, pensa Rasce. Talvez essa fosse tanto a chave de seu triunfo quanto qualquer uma das tinturas e transfusões de Vorz. Mastro era consumido por pensamentos do passado, mas Rasce sempre olha para o futuro, para os dias em que voará novamente como Escolhido do Dragão.

Do alto da Cidade Refeita, ele olha para Guerdon. Umas poucas chamas de velas queimam ao longo do perímetro da ZOI... e muito mais no Pátio do Nevoeiro, protegendo Mandel & Companhia. Sem dúvida há mais Homens de Sebo esperando embaixo na escuridão, ou estacionados em outros postos de guarda. As criaturas podem atravessar a cidade com uma velocidade assustadora, saltando de telhado em telhado quase tão rápido quanto um dragão é capaz de voar. Assim que o ataque a Mandel começar, os reforços chegarão velozes como

um incêndio florestal.

Rasce olha para o sul.

Uma luz distante. Fogo no mar.

Está na hora.

Karla acorda na escuridão total. Ela tem a aparência de quem levou uma surra, cada centímetro de seu corpo arranhado e machucado como se tivesse rolado montanha abaixo, em vez de...

Em vez de...

Pedra se liquefazendo ao tocá-la. Afundando, a cidade passando através dela, engolindo-a. Devorando-a. Sepultada viva num deslizamento de terra que parecia durar anos.

Ela grita, e seu grito ecoa no teto abobadado do inferno.

E então ela ouve uma voz, que vem de sua própria boca.

— OLÁ, KARLA.

O fedor de carniçal, bem próximo. O ranger de tendões maciços quando Ratazana se agacha ao lado dela.

— Eu morri?

O som de uma língua áspera raspando sobre lábios escamosos. Uma lambida de baba.

— AINDA NÃO. EM BREVE TALVEZ. MAS HÁ ÁGUA QUE SUA ESPÉCIE PODE BEBER. E AQUI VIVEM COISAS QUE EU POSSO MATAR. ELAS NÃO SÃO AGRADÁVEIS PARA COMER, EU ACHO.

Ele joga algo nas proximidades. Karla estende a mão, sonda-a com seus dedos. Pelo emaranhado, sangue pegajoso... algum tipo de animal. Mas sua exploração cega também encontra pés de garra de pássaro, e uma cauda escamosa, e globos oculares macios e flexíveis onde nenhuma criatura sã tem olhos. Uma coisa criada nos tonéis dos alquimistas por engano.

— Que lugar é este?

— UMA PRISÃO PARA COISAS PERIGOSAS. NÓS GUARDAMOS O ÚLTIMO DOS DEUSES DE FERRO NEGRO AQUI EMBAIXO. MAS, DEPOIS QUE CARILLON SE FOI E MASTRO ENFRAQUECEU, ELADORA DUTTIN ME CONVINCEU QUE DEVERÍAMOS MUDAR ELES PARA OUTRO ESCONDERIJO. EU ERREI. EU NÃO DEVERIA TER DADO OUVIDOS.

Ratazana se levanta, se afasta dela na escuridão. Ela ouve os passos de casco recuando para uma distância impossível de medir, mas a voz que vem de sua boca

não diminui.

— MAS EU VOU CORRIGIR ISSO, E, AH, NESSE DIA EU TEREI MINHA VINGANÇA.

Ele olha de volta para ela, os olhos laranja brilhando na escuridão.

— COMA, FILHA. VIVA E VEJA A SUPERFÍCIE NOVAMENTE.

— Isso vai ser uma bagunça — murmura Sinter. Ele perambula pelo pequeno escritório no litosário para a janela, incapaz de ficar parado. — Vamos, diabos seja. Quanto mais cedo começarmos, mais cedo terminamos.

Eladora Duttin ergue os olhos de seu livro. Suspirando, ela fecha o tomo pesado — *Aseria: uma história reconsiderada*, de Mondolin — e abaixa a caneta.

— Demos ao sr. Hedanson ampla oportunidade de ação. É certamente lamentável que ele não tenha provado ser um agente adequado.

— Diabos. Tem toda razão. — Sinter cruza a sala novamente, olha para o corredor de celas abaixo. — Eu costumava ser bom nisso, sabia? Eu dirigi as operações santificadas dos Guardiões por dez anos. Eu sabia dizer quem é uma boa ferramenta e quem não é. Sabia as cordas certas para puxar. Agora, não consigo nem que um merdinha qualquer mate outro. Supondo que ele poderia ter conseguido. Matar um santo é difícil para caralho. Eu sei. — Ele se vira e atravessa a sala novamente.

— Esse humor — diz Eladora — não combina com você.

Ela leu aquela mesma página uma dúzia de vezes. Ruídos da cidade escura pela janela a distraem. Cada grito na rua lá fora, o chocalhar das carruagens e o ronco dos trens, tudo parece portentoso, cercado de perigo. Esta noite, ela teme, realmente vai ser uma bagunça do caralho.

Sinter interrompe seu ritmo nervoso por tempo suficiente para fixar Eladora com um olhar zombeteiro, então continua.

— Alguma palavra de sua alteza?

Eladora gesticula para um dos etérgrafos em sua mesa.

— Ele ainda está enclausurado com Kelkin e os Senhores de Guildas. Quando reportou pela última vez, disse que os alquimistas ainda estavam sendo... difíceis.

— Mantenha rédeas curtas sobre o garoto dele. É a única vantagem real que temos sobre uma coisa como ele. — O sacerdote exonerado faz uma careta. — Eu lembro de Patros me dizendo o mesmo sobre os alquimistas quando eu era um noviço. Bastardos sem fé. Eles vão nos vender a todos se não os mantivermos na linha.

— Uma cidade de rédeas. — Eladora junta os dedos. — Isso funcionou tão

bem no passado.

E eu tenho um laço de Ferro Negro em volta do meu próprio pescoço. Uma barganha não cumprida.

— Não sabemos até onde Vorz levou o pirralho. Ele é apenas tocado pelos deuses, ou sofreu beatificação total? Talvez devêssemos ter ido para os Guardiões ou o Gabinete e conseguir um caçador de santos haithiano. Ou...

— As armas estão disponíveis para o sr. Hedanson — diz Eladora. — Mas, claramente, a vontade de agir não. Então, devemos confiar nos métodos de Alic. E, na falta disso, contemos o problema da melhor maneira possível.

Sinter abre a janela, olha para o sul através do Arroio. As alturas da Cidade Refeita brilham ao longe.

— Essa merda já deveria ter começado, não deveria? Nemon soltou os cachorros na rinha. Devemos ouvir algo dos vigias em breve. Uma bagunça do caralho.

— O esquema dele pode não ter funcionado. Rasce pode não ter se voltado contra a Irmandade, ou eles podem ter chegado a algum acordo. Temos que partir do pressuposto de que eles ainda pretendem atacar Mandel & Companhia e pôr em perigo o Armistício. — Eladora estende a mão para o segundo etérgrafo. — Vou verificar...

O primeiro tiro estilhaça a janela.

Sinter cai.

Estilhaçado também.

O segundo abre um buraco através de *Uma história reconsiderada*, jogando uma chuva de lascas e poeira em Eladora.

Ela se abaixa sob a sua mesa enquanto uma saraivada de tiros recai sobre seu litosário. Os pistoleiros estão nos telhados em frente.

— S-Sinter? — chama Eladora.

O corpo do padre estremece ao luar e então fica quieto. Do esconderijo embaixo da mesa pesada, ela olha para o cadáver, paralisada de terror. Olha com fascínio horrorizado a ruína do que fora a cabeça dele. Dentes quebrados, e agora um crânio quebrado. O cérebro de Sinter, uma vida inteira de segredos e intrigas, se derrama no chão dela.

Outra barragem de tiros. Balas ricocheteiam pelo escritório. Pó de gesso deixa o ar sufocante o ar. Deuses, se uma bala perdida acertar o lugar errado...

Outro tiro atinge sua mesa, e ela ouve o etérgrafo delicado se estilhaçar. Comunicação cortada. A cidade encolhe de repente: um momento atrás ela estava preocupada com toda a Guerdon, ligada a seus agentes no Morro do Castelo, no Pátio do Nevoeiro, na Cidade Refeita e mais longe, a cidade inteira ocupando

seus pensamentos. Agora, tudo o que existe para ela é o pequeno quadrado de abrigo oferecido pela escrivainha pesada enquanto o tiroteio chove ao seu redor.

Eladora estende a mão, pega o terceiro etérgrafo, o que está escondido embaixo de sua mesa. A alma do filho de Alic Nemon, Emlin, está lá, presa em um loop constante. Ela o protege com seu corpo, consciente da fragilidade da preciosa máquina.

Pense. Os etérgrafos estão quebrados, mas os cabos estão intactos. As máquinas são reificações alquímicas de encantamentos, feitiços lançados em rodas, fios e poções em jarros. Mas ela é uma feitriceira agora, de certa forma. Talvez a menos qualificada Taumaturga Especial na história recente, mas talentosa o bastante para replicar o etérgrafo por tempo suficiente para enviar uma mensagem, uma chamada.

Mande ajuda.

Baston limpa a poeira do olho enquanto recarrega. Ele conhece bem o velho litosário: quando menino, amigos o desafiaram a invadir suas celas abandonadas, onde as pessoas diziam que estavam os fantasmas dos Homens de Pedra. Mais tarde, quando o caçador de ladrões Jere Taphson e sua equipe assumiram, ele se lembra de estudá-lo, reportando-se ao Cavaleiro Febril. Aprendendo a sitiar o local, caso a paciência da Irmandade acabasse e eles quisessem mandar Taphson embora.

Há apenas uma entrada no nível do solo, bem no meio. A ala oeste é toda de celas, a ala leste tem os escritórios de Taphson, quartéis, um arsenal. Pelo menos, era isso quando Taphson estava vivo. Agora, é outra coisa.

Ele atira novamente, mirando nas janelas. Em algum lugar lá dentro, Rasce lhe disse, está o seixo que Baston plantou em Sinter. Este é o quartel-general de Duttin, seu covil secreto que não consta dos livros. Baston está surpreso por ela ter escolhido um lugar no Arroio. Ele esperava um lugar mais chique, de qualidade. Uma mansão em Bryn Avane, talvez, ou um prédio do governo no Morro do Castelo. Em algum lugar longe das linhas de frente, das partes da cidade que Duttin sacrificou por seu Armistício.

Recarregar. Fogo novamente.

Isto é por você, Karla, pensa ele enquanto dá um tiro atrás do outro no que já foi o escritório de Taphson. Talvez, se fizer dano suficiente, possa consertar o que foi quebrado. Convencer Rasce a se afastar da beira, reconciliá-lo de alguma forma com Karla, libertá-la daquela prisão. Ele se amaldiçoa por tentar jogar o jogo, tentar tomar a liderança. Ele só serve para machucar as pessoas.

Ele sabe que atingiu alguém com sua barragem de abertura. Pode ser que Duttin já esteja morta.

Isto é por você, Fae. Outra barragem de fogo, o cano quente o suficiente para queimar sua mão enluvada. O fedor do flogisto. Cartuchos descartados caem do telhado, ardendo enquanto caem na rua abaixo.

Baston gira o rifle ao redor, aponta a mira para a lacuna entre Morro do Castelo e Morro Santo. Lá, saltando sobre os telhados como uma hoste de vagalumes furiosos: os Homens de Sebo estão chegando, fervilhando, vindos do Pátio do Neveiro.

Mesmo que esteja sangrando no chão, Duttin não vai deixar seus Homens de Sebo atravessarem a Zona de Ocupação Ishmérica. Ela tem que preservar seu precioso Armistício para proteger a *sua* Guerdon.

Não a dele.

A Guerdon dele está perdida para sempre.

Baston se vira e foge para o que antes era o Arroio, mas agora é o domínio dos deuses loucos.

Os exércitos de ladrões descem pelo poço de cadáveres.

Talvez seja o único caminho para baixo, mas Rasce suspeita que os carniçais escolheram aquela rota para zombar de seus companheiros de viagem.

Os carniçais, com sua força e agilidade inumanas, podem escalar as paredes ou balançar das correntes que antigamente eram usadas para baixar os cadáveres oferecidos no banquete dos carniçais. Os humanos têm que descer em fila indiana, por uma escada que espirala ao longo das bordas do poço, a passos indizivelmente escorregadios. Alguns, incluindo o dr. Vorz, perdem a coragem e precisam ser abaixados em cordas, como cadáveres que ainda não sabem que estão mortos.

Rasce é o primeiro a descer. O primeiro a procurar em torno da base do poço, atravessando uma lama nascida da sujeira dos séculos, ossos roídos saindo do lodo preto como raízes de árvores. Ele encontra a entrada para o túnel do qual Baston falou. É velho, mais do que o poço ao qual se conecta. Ele passa os dedos pelas paredes, e os entalhes parecem se contorcer sob seu toque.

— Um templo de Ferro Negro — sussurra Vorz atrás dele, e ergue seu lampião, conjurando formas no breu. — Desfiadores, consumindo sacrifícios para os Deuses de Ferro Negro.

O amuleto no peito de Rasce se contorce contra sua pele de maneira inquietante. Ele o ergue, o enfia entre sua camiseta e sua couraça de couro. O

movimento faz seu flanco doer, as crostas rochosas se enterrando na armadura bem amarrada.

— Precisa de mais alkahest? — sussurra o Dentista, abrindo a bolsa preta.

— Não.

— Mais, hã, tintura?

— Não. — Rasce verifica seu olho interior, olha do alto da Cidade Refeita. A essa distância, é um esforço. Ele mal consegue sentir seu corpo mortal cambalear, o Dentista segurando-o ereto — mas é capaz de olhar pelas janelas da Cidade Refeita. Ele pode ver as luzes dos Homens de Sebo se movendo, um enxame de vaga-lumes, reunidos no litosário. Afastando-se do Pátio do Nevoeiro. Bom.

— Subindo o túnel! — grita Rasce. — Destruam os tonéis de yliastro primeiro, depois peguem qualquer coisa que não estiver pregada! O dragão pega o que deseja, e, esta noite, todos vocês são sangue do dragão!

Gritos de júbilo aqui e ali, mas os ladrões estão muito frios e nervosos para atacar. Há muita hesitação sobre quem deve ser o primeiro a navegar o túnel. Rasce preferiria liderar o caminho, mas não é a hora. *Baston poderia mantê-los na linha*, ele pensa consigo mesmo.

Os carniçais zombam da ideia de serem enviados para a linha de frente, então tudo se resume aos Ghierdanas e à Irmandade, e os ladrões da Irmandade é que são empurrados para a frente. Eles avançam nas trevas.

O que eles vão encontrar lá?, Rasce se pergunta. Feitiços de proteção? Armadilhas? Guardas armados, o corredor estreito um terreno de matança para armas alquímicas como gás pesado ou fumaça de faca. O tipo de coisas que, bem lá do alto, Rasce viu em campos de batalha.

Vorz o faz sentar. Insiste em aplicar mais injeções.

— Espere até que tenhamos atraído os defensores de Mandel — sussurra o Dentista, como se estivesse falando em extração de dentes.

Os carniçais se aglomeram ao redor, curiosos, olhando de soslaio para ele. Balbuciando entre si, como se apostassem em quando ele vai morrer e estar pronto para ser comido.

Há todas as chances de que seja em muito, muito breve.

O som de tiros ecoa pelo túnel. Explosões distantes. O ataque começou.

Está na hora.

O dragão retorna a Guerdon.

Esta cidade é uma fera ferida, pensa o dragão. As cicatrizes são claramente visíveis. Ele sobrevoa as ruínas da Ponta da Rainha, os restos queimados do pátio

de Dredger. Destroços da invasão espalhados pela orla. As Zonas de Ocupação Haithiana e Ishmérica são como manchas de doença.

Até a Cidade Refeita é uma marca de lesão. Uma crosta de pedra. *E está morrendo*, pensa o dragão, mesmo que esteja negando sua própria mortalidade. Taras já saqueou cidades antes. Banqueteou-se com seus restos mortais, e isto aqui não será muito diferente.

Ele desce em círculos na direção das torres da Cidade Refeita. Consegue sentir o cheiro dos mortais naquelas torres lotadas, uma mistura de aromas. Guerdoneses, Severasti, haithianos. Gente de Jashan, de Mattaur, de Varinth e uma dezena de outras terras.

E além dessas torres, mais torres, vazias. Ruínas queimadas.

Vorz fez um estudo dessas torres. Um dia, Carillon Thay lutou contra uma santa dos Guardiões que empunhava uma espada flamejante. O toque da espada queimou a alma de Carillon, e a cidade sofreu a ferida. A alma da cidade queimou.

Vorz determinou que o inverso também é verdadeiro.

O dragão abre a mandíbula, e novamente as torres queimam.

Para Rasce, é como estar no caminho de um furacão furioso — e sentir a alegria emocionante de estender a mão e agarrar o vento, de *direcionar* o furacão.

Ele está com eles enquanto o povo queima, enquanto o fogo do dragão consome as torres e todos dentro delas. Os incêndios são tão quentes que as vítimas são consumidas por inteiro, pele e músculos queimando em um piscar de olhos, o esqueleto demorando só um instante a mais, e depois também se dissolvendo no inferno.

As almas, por sua vez, são capturadas em uma alquimia de atrocidade. Todos os deuses são deuses da carniça. As almas também se tornam fogo, fogo de um tipo diferente. Energia bruta, inundando a Cidade Refeita. Bruta e cheia de dor. Os mortos ainda não sabem que estão mortos, não sabem que já foram arrebatados da existência mortal e transformados em combustível para milagres. Milhares de meteoros de fogo, almas colidindo com o éter.

Rasce puxa desse poder, canalizando-o e moldando-o. Seu sangue queimando, as crostas de pedra em seu peito queimando, tudo é fogo e pedra agora, nenhuma distinção entre os dois, o éter e o material se sobrepondo, deus e homem se sobrepondo, e não há nada exceto sua vontade, seu poder. Ele exala, e sua respiração é fogo de furacão. Neste momento, o dragão é ele.

A magia salta através de Guerdon, arrastada para as profundezas da Cidade

Refeita e depois cuspidada como uma barragem de artilharia em cinco alvos no Pátio do Nevoeiro.

Há cinco seixos escondidos ao redor da fortaleza de Mandel. Cinco pedrinhas cortadas da Cidade Refeita. Caberiam todas na palma da sua mão.

Toda a Cidade Refeita surgiu do cadáver de um único Homem de Pedra.

As cinco pedrinhas entram em erupção, sibilando como dragões furiosos. Elas brotam como gavinhas, fluem como lava. Quebram paredes e perfuram vasos de contenção. Eles se levantam, cinco terremotos, e estilhaçam a fortaleza. É uma explosão de pedra sólida, uma devastação que não vai cessar. Os guardas fogem, atirando desesperadamente na pedra que avança antes que sejam sepultados ou esmagados. Homens de Sebo gargalham, dançando no caos da pedra viva, cortando-a com suas facas e machados, incapazes de compreender o milagre que se desenrola.

A pedra que corre lança pó, e o pó também está vivo. Onde o pó toca a carne humana, a penetra como um esporo. A Praga de Pedra também pode ser uma arma. Nuvens de poeira se espalham pelos galpões de processamento de yliastro na Mandel & Companhia, pegando desprevenidos os trabalhadores dentro dela. Eles passam por todas as fases da praga num instante, além da ajuda de qualquer alkahest. Uma única Mulher de Pedra, seus pulmões calcificando, seus olhos transformados em mármore, tropeça no pátio e não consegue gritar.

Onde a poeira não encontra carne, ela obstrui as aberturas, adere às máscaras e óculos de proteção e às articulações dos trajes de proteção. Os guardas de Mandel estão equipados para combater a Guerra dos Deuses, mas mesmo eles são pegos de surpresa, presa fácil para o bando de carniçais que segue no rastro das explosões. Ela adere também aos pavios em chamas dentro das cabeças dos Homens de Sebo que restam, extinguindo-os.

No espaço de dez batimentos cardíacos, a fortaleza inexpugnável é conquistada.

Rasce afunda de volta para si mesmo. Pontadas agudas de dor queimam pelo seu corpo: nas placas de pedra em seu flanco brotaram cinco esporos iguais, cinco excrescências com chifres de veado entrando em seus pulmões, em suas entranhas, na direção de seu coração. A dor é suficiente para fazê-lo cambalear. Sua visão turva.

— Eu tinha razão — respira Vorz, sua voz cheia de espanto silencioso. — Eu consegui.

Quase distraidamente, o alquimista tira uma seringa e injeta no pescoço de Rasce. Mais tintura ou mais analgésico, ele não sabe dizer.

— Eu preciso ver — diz Rasce.

Ele sai cambaleando pelo túnel, tossindo apesar de sua máscara de respiração.
Ele tem que ver o que fez.

E isso tem de ser suficiente para o tio-avô. Tudo isso tem de valer a pena.

CAPÍTULO TRINTA E OITO

O vento-mago conduz Cari pela escuridão. Ela não faz ideia de quão rápido está viajando. Por falar nisso, está confusa sobre onde está indo: ela sabe se guiar pelas estrelas e manter o leme reto naquela direção nordeste, mas não sabe dizer se está no curso para Ilbarin ou para o Mar de Fogo ou se vai errar os dois e irromper no Mar do Meio.

Vai ficar sem comida muito antes disso, é claro.

E ficar sem água antes disso.

Ah, mas ela provavelmente vai cair inconsciente de pura exaustão mesmo antes *disso*.

No geral, um dos meus melhores planos, certo?

Durante toda aquela longa noite, com o vento em seus ouvidos e o borriço do mar no seu rosto, Cari tem tempo para pensar. No início, repreende-se, xingando a si mesma por mais uma vez fazer algo imensamente estúpido. Agindo por instinto, confundindo uma rota de fuga com um plano. Ela não vai conseguir fugir do *Filho da Lua*. Ela também não pode despistar Artolo, não quando ele tem o Kraken do seu lado. Mesmo que os Bythos o impeçam de atingi-la diretamente com milagres, ele poderá encontrá-la procurando as lacunas, os lugares em que eles a protegiam. Ela se lembra de procurar Heinreil dessa maneira, há muito tempo em Guerdon. O Senhor de Guilda roubou seu amuleto, e esse amuleto a impedia de percebê-lo através das visões enviadas pelos Deuses de Ferro Negro. Por fim, Cari descobriu como encontrar o talismã procurando por pontos cegos. Artolo pode fazer o mesmo.

Ela olha por cima do ombro, tenta aproveitar o talento para sentir essas merdas divinas que desenvolveu. Então força seu olho interior, procurando o nó desses negócios de Kraken ao redor de Artolo, mas é demais para ela. Tudo o que encontra é dor de cabeça... e a sensação de uma tempestade se formando. Tensão por toda parte ao seu redor, eletricidade no ar. Energia na água, o borrfio fazendo a pele formigar. Mas não há hostilidade nisso.

Ela tenta analisar a sensação, colocá-la em palavras. Não é como em Gissa, onde podia sentir que ela e Rhan-Gis eram espíritos afins de algum tipo, e por isso Cari foi capaz de deslizar para dentro de suas defesas e apunhalá-lo com sua maldita adaga.

Ao mesmo tempo, não é como se fosse a Rocha de Ilbarin antes do ataque de Usharet. Lá, era um sentimento de oposição, de hostilidade. Usharet a vira como inimiga e atacara. Ela teve a mesma sensação quando o *Filho da Lua* se aproximou de Yhandis: um deus percebendo-a como algo perigoso ou impuro. Um servo de uma divindade rival. Isso faz sentido para ela: ela é o Arauto dos Deuses de Ferro Negro, a Santa das Facas e Mais Outros Títulos Portentosos. Eladora e Ongent viviam falando sobre deuses como padrões, como correntes de força psíquica. Então, se Cari faz parte de uma corrente que flui em um sentido, e ela dá de cara com um deus fluindo para o outro lado, é claro que isso causa atrito. Hostilidade. Force o suficiente, e você obtém manifestações de raiva, a ira de deus.

Ela tamborila os dedos na lateral do barco. Estão tão entorpecidos que ela não consegue sentir as tábuas. Então, pense nisso como invadir o território de outra gangue. A ideia que tivera em Yhandis fora acertada, conclui ela, quando comparou os símbolos religiosos e a fé com a declaração de filiação a uma gangue de rua. O que isso significa para o Senhor das Águas? Por que Cari não recebe o mesmo sentimento de hostilidade desse deus?

De modo quase experimental, ela empurra o leme para estibordo. Por um momento, a sensação de atrito aumenta numa quantidade quase imperceptível, e depois desaparece novamente. O Senhor das Águas *deveria* ser oposto a ela, mas por algum motivo está suprimindo essa hostilidade. Uma trégua temporária.

Cari tenta de novo, e de novo, cutucando como se cutucasse uma casca de ferida, até ter certeza.

Hawse disse que o Senhor das Águas tinha um plano para ela. E foi por essa convicção que ele tentara ajudá-la a escapar de Ilbarin. Hawse achava que o deus queria que ele a ajudasse; Cari achou que isso era um absurdo, que Hawse estava apenas fantasiando seu próprio desejo de ajudá-la com baboseira religiosa. Agora, ela está começando a suspeitar que ambos estavam errados.

Ela cutuca o leme novamente, encontra seu curso.

O vento-mago falha na tarde do segundo dia, mas a essa altura a tempestade já está se formando. Atrás de Cari, clarões de relâmpago rastejam e deslizam sobre a cúpula do céu, os raios se ramificando como os tentáculos do Kraken. Logo depois, trechos de mar começam a congelar, o Kraken está roubando a água e deixando para trás fantasmas de vidro afiados como navalha. As ondas à frente dela incham e em seguida estouram como bolhas: é o Kraken semeando obstáculos em seu caminho. Ela costura por entre eles. Olha por cima do ombro para ver o *Filho da Lua* no horizonte, as plumas de fumaça de seus funis se misturando com a escuridão crescente das nuvens de tempestade.

Só um pouco mais. Eles estão quase em águas ilbarinas.

À frente, mais nuvens. Mais escuridão. Duas tempestades no mar, correndo uma em direção à outra. Uma sensação avassaladora de pressão pesa em Cari, esmagando-a. Ela tem que se esforçar para levantar a cabeça. Ela muda a pegada, colocando sua mão de pedra pesada no leme, para manter o barco em curso enquanto o mundo uiva ao seu redor, vento e onda e, horrivelmente, sua própria voz juntando-se a um grito sem palavras.

O *Filho da Lua* está mais perto agora, cortando as ondas como uma lâmina de ferro. Ela consegue ver uma figura na proa, braços erguidos, e sabe que é Artolo. Ela pode imaginá-lo, inchado, a pele ficando escamosa e tingida de azul à medida que o Kraken o reivindica. Não é apenas o chefe Ghierdana do crime quem a persegue: ele é somente o foco, o cano da arma. É o Kraken e o restante do panteão mutilado de Ishmere que a perseguem.

Só um pouco mais.

Uma onda impetuosa arranca o leme de sua mão. Seu barco de pesca gira de um lado para o outro, fustigado pelo clima selvagem. Os borrifos chicoteiam sobre o casco da embarcação, quase a cegando. Tudo o que Cari consegue fazer é se agarrar à amurada e rezar.

Ao longe, Artolo move o braço direito em um arco abrangente, e uma enorme onda se ergue, montanhosa, uma blasfêmia contra a gravidade. A espuma no topo da onda é uma floresta de tentáculos brancos. Formas-Kraken se movem dentro da parede de água. A onda sobe, e sobe, alta o bastante para engolir a Cidade Refeita e todas as suas torres.

Então Artolo cerra o punho esquerdo, e a onda se transforma em vidro-Kraken, cada gota uma faca letal. O milagre explode invisível ao seu redor, enchendo o mar e o céu. Tão perto que ela pode ver os deuses, ver o Kraken na

água. As ondas são seus tentáculos famintos se contorcendo.

Cari grita uma última obscenidade, mas sua palavra se perde nas águas que rugem quando a onda desaba.

Artolo é gigantesco, maior do que o céu. Apenas suas botas de aço o mantêm no chão: sem eles, ele cavalgaria o mundo, andaria de Ilbarin para Ishmere em um único salto. Outro passo o levaria até Guerdon: ele vai engolir a alma de Thay e carregá-la consigo, fazê-la assistir enquanto ele lava sua Cidade Refeita como se fosse um castelo de areia de uma criança levado pela maré alta. Ele também derrotará o tio-avô, derrubará o dragão do céu e apagará seu fogo nas profundezas frias.

O crânio de Artolo está pronto para explodir de alegria furiosa. Irritado com as restrições dos ossos, ele o dissolve com um pensamento, aproximando-se cada vez mais da perfeição de seu novo Deus: pois seu novo deus está muito próximo agora. As ondas são o pulso acelerado de Artolo; os mares seu sangue frio.

— Temos que voltar! — grita Dol Martaine por cima da tempestade de vento e onda.

— Não! Não até que ela esteja morta! — O trovão ressoa nas nuvens, ecoando as palavras de Artolo.

— É como a invasão de Ilbarin! Temos que virar! — Martaine puxa o braço de Artolo, desrespeitando o deus vivo. Com um puxão, ele arremessa Martaine pelo convés; com um pensamento, ele vira a água do mar fluindo através do castelo de proa em água de navalha, arrancando a carne das mãos e dos joelhos de Martaine.

Artolo enfia a mão nas águas agitadas e procura seu prêmio. Ao redor dele, o *Filho da Lua* geme, lançando-se descontroladamente de um lado para o outro enquanto a tempestade o fustiga. Alguns tripulantes caem no mar, oferendas para o Kraken. O navio inteiro poderia se estilhaçar, e Artolo não se importa. Ele é uma coisa do mar agora, um santo do Kraken. Seu desejo — o desejo do deus — por vingança supera as necessidades mortais, como buscar abrigo da tempestade.

Uma língua de água levanta os destroços do barquinho de Carillon até o convés diante dele. Ele vasculha madeiras quebradas, encontra o corpo surrado dela.

Uma lembrança flui para o cérebro de Artolo, desimpedida agora que seu crânio se tornou um saco fluido. Ele se lembra de quando os deuses de Ishmere entraram em guerra contra os deuses de Ilbarin, quando ele e suas irmãs subjugaram o Senhor das Águas. Gloriosa foi Pesh naquele dia, Rainha-Leão,

deusa da guerra, coroada de sangue! E glorioso foi o Kraken naquele dia, salpicado de diamantes, mestre dos mares, e um milhão de almas em Ilbarin afogadas em comemoração à Sua vitória!

Mas Pesh morreu. Era outra cidade, outro mar, outra guerra. Só que Pesh está em todos os campos de batalha, assim como Kraken está em todos os mares. Para os deuses, não há espaço nem tempo, apenas as infinitas iterações de suas ladainhas divinas, mônadas sagradas desenhadas no coração de todas as coisas. Os deuses estão além do tempo e não podem morrer: mas Pesh morreu, seu padrão substituído pela abominação do Ferro Negro. Foi Carillon Thay quem a derrubou, Thay quem mutilou tanto Artolo quanto Ishmere.

Uma morte por outra. Ele levanta o corpo flácido de Cari dos destroços, envolve a garganta dela com os dedos. Seu toque é cuidadoso, quase gentil. Isso deve ser saboreado. Isso deve ser sagrado.

Ela também deve saber. Ele levanta um dedo-tentáculo viscoso, acaricia a bochecha de Cari. Traça as marcas em seu corpo: as queimaduras do Deus de Ferro Negro despedaçado, as cicatrizes onde o dragão a mordeu, uma centena de outros cortes e contusões. Seu corpo é um mapa de sua jornada fracassada. Ele consegue saborear a pele dela através de receptores que brotam nas ventosas de seus dedos de Kraken.

Ele examina a pele cinza-clara da mão amaldiçoada dela, corre seus dedos novos — tão maravilhosamente macios e adaptáveis! — pelos dedos congelados dela. É a única parte de Carillon que não está flácida e inconsciente. Assim não pode ser.

Ele mordisca o lóbulo da orelha dela, então dá uma mordida, provando seu sangue.

— Carillon Thay — sussurra Artolo —, os deuses dizem que eu a matarei.

— ...que deuses? — sussurra ela, ainda atordoada, apenas semiconsciente.

— Pesh, a Rainha-Leão, será vingada. O Kraken me tornou inteiro novamente. — A ladainha sai dele aos borbotões, como se Artolo fosse apenas um porta-voz dos deuses invisíveis. Enquanto ele fala, a sensação de poder cresce, a divindade pressionando seu cérebro exposto. — A Aranha do Destino definiu minha sorte. O Grande Umur julga seu crime. O Pintor de Fumaça, o Bendito Bol, a Mãe Nuvem...

— Senhor das Águas! — grita ela.

E o deus se levanta.

Pois é dito em todas as terras que os deuses não podem morrer.

O Senhor das Águas, fortalecido por todas as almas salvas por seus leais Bythos, atraído pela blasfêmia dos invasores, surge das profundezas. Esta

encarnação renascida do deus é diminuída, transformada da gentil divindade que abençoou o porto de Ilbarin e guiou os navios para casa em segurança. Seu rosto outrora glorioso está malfeito, seu corpo carregado de algas e detritos. Seus olhos estão turvos e sua voz não é mais o estrondo do trovão, não mais cheio de sabedoria e profecia, mas um rugido animalesco de ódio.

Sua lança é afiada e verdadeira, e por um momento seu rosto é o do capitão Hawse.

Não foi um golpe físico.

Cari não sabe dizer o que está acontecendo no reino físico e o que está se derramando do reino dos deuses até ali. Ela já viu deuses andarem no mundo mortal, então que se foda, talvez o Senhor das Águas *simplesmente* tenha mesmo subido das profundezas do oceano e atacado Artolo. Mas, se ele fez isso, o ataque não deixou nenhuma marca física. O torso inchado de Artolo não tem um buraco gigante bem no meio.

Os efeitos, porém, são inegáveis. Sem ossos, Artolo desaba amolecido sobre o convés. Ao redor deles a tempestade rugue. O *Filho da Lua* rodopia descontroladamente, jogado pelos mares revoltos. Cari está vagamente ciente de que um golpe foi desferido na Guerra dos Deuses, que o Kraken foi ferido e jogado no caos. A tempestade em torno deles muda de uma maneira que ela consegue reconhecer, mas não nomear, como se o vento uivasse num tom diferente do usual. Mas ele ainda está prestes a afundar o *Filho da Lua*.

Cari rasteja para longe da forma imóvel de Artolo, avista Dol Martaine deitado ali, o rosto pressionado contra o convés, escondendo-se dos deuses. Ela o agarra, o sacode até ele olhar para ela.

— Reze! — grita ela. — Diga a todos para rezarem! — Ela o empurra em direção à escotilha mais próxima.

A tripulação é composta de principalmente de ilbarineses. Alguns levados como escravos, outros limpando as marcas de cinzas de suas testas, mas todos aceitam a oração, seguindo Dol Martaine enquanto ele recita as palavras que o capitão Hawse lhe ensinou. Uma oração para a libertação da tempestade.

Não é o suficiente. O *Filho da Lua* começa a virar quando as águas furiosas colidem contra ele.

Cari se inclina sobre o corpo de Artolo. Desossado, ele cede e se espalha pelo convés como uma água-viva encalhada. Ainda está vivo, com os olhos vidrados no céu. Uma mancha sangrenta começa a se espalhar sob a pele intacta de seu peito. Estigmas divinos.

— Ei, filho da puta.

Por um golpe de sorte tão apropriado que deve ser divino, ela ainda tem sua faca de evisceração de peixe.

Os lábios frouxos de Artolo se contorcem, como se ele estivesse prestes a tentar falar, mas é tarde demais. Cari enfia a faca, começando com a velha cicatriz, o lugar onde ela o cortou em Guerdon, mas segue em frente. Sua carne tocada pelo Kraken vai cedendo à faca, se partindo como um saco molhado enquanto ela o retalha. Cari mergulha no corpo de Artolo, em busca de seu coração.

Uma sensação terrível e inebriante de retidão flui através dela. *Você foi feita para isso*, parece dizer.

Ela encontra a alma de seu inimigo, a agarra e a arremessa ao mar. Os Bythos a levarão ao Senhor das Águas. A alma de um santo é um grande prêmio, mais que o suficiente para pagar sua passagem para a segurança.

A tempestade diminui. As nuvens clareiam. O *Filho da Lua* repousa em um oceano tranquilo, tão tranquilo que Carillon consegue ver as ruínas inundadas da Cidade de Ilbarin sob a quilha.

A tripulação sobrevivente emerge de baixo. Em seus olhos aterrorizados, Cari pode ver como ela deve aparecer para eles: vestida com os restos esfarrapados de um vestido real, faca na mão encharcada de sangue e vísceras. Bela e terrível ao mesmo tempo, uma santa de terror e escuridão que saiu da Guerra dos Deuses para arruinar todos eles.

Dol Martaine rasteja em direção a ela de joelhos ensanguentados, balbuciando sobre como ele tentou impedi-los de matar Adro, como ele protegeu Ren e Ama, implorando por sua misericórdia. Ele acha que Cari empunhou o poder do Senhor das Águas. Ele não sabe que ela não tem nenhum poder milagroso ali, longe da Cidade Refeita de Guerdon. Que ela é humana.

Em grande parte humana, de qualquer maneira.

Mas existem outras formas de poder e outras maneiras de empunhá-lo. Cari olha para a extensão do *Filho da Lua*, sente as vibrações dos motores alquímicos através de suas pernas, observa o canhão de convés instalado pelos Ghierdanas. O *Filho da Lua* não é o *Rose*, mas Cari também não é mais a menina assustada que fugiu para o mar.

— Estabeleça um curso para a Rocha de Ilbarin — ordena ela — e prepare as armas.

CAPÍTULO TRINTA E NOVE

Rasce emerge da boca do túnel para o que deve ser o coração do antigo templo, um grande salão de teto alto que, no entanto, lembra um matadouro. O lugar está repleto de carniçais, rindo e urrando. As feras se agrupam em torno de dois pedaços feios de metal retorcido. Os carniçais estão amarrando cordas ao redor deles, preparando-se para arrastá-los para o abismo.

Esses devem ser os dois Deuses de Ferro Negro sobreviventes, roubados do cofre sob a Cidade Refeita, e levados para lá. Mais prêmios para o tio-avô.

Rasce avança para o templo.

— O que vocês estão fazendo? Para a superfície! Vão para os tonéis de yliastro!

Os carniçais o ignoram. Eles seguram firme as cordas, puxando os dois sinos em direção a um arco mergulhado nas sombras. Os pedaços disformes de estilhaços travam as lajes do piso, como se estivessem tentando evitar serem arrastados para as profundezas.

— Esses são meus! — grita Rasce. — Eles pertencem ao dragão!

Um carniçal se separa do bando e corre em direção a ele. É Bolsa de Seda, mas é Ratazana quem fala através dela.

— SEU, NÃO. NÃO É PARA VOCÊ. VAMOS MANTÊ-LOS SEGUROS. LONGE DE ENXERIDOS TOLOS.

— Deixe eles aí — exige Rasce —, ou vou esmagá-lo!

É bravata: ele gastou todo o seu poder naquele milagre catastrófico. Ele não

tem forças para outra invocação, não àquela distância.

— HURRH. — Ratazana ri através da Bolsa de Seda. — FUJA, HOMENZINHO. VAMOS COMER VOCÊ.

Os carniçais se aproximam dele, rosnando, mostrando os dentes. A fome do Ratazana brilhando em todos os seus olhos.

Rasce foge.

Baston também foge.

Dizem que ninguém, exceto talvez o mais velho dos carniçais, conhece cada caminho através do Arroio. A cidade velha de Guerdon é recoberta de camadas espessas de encarnações anteriores da cidade, perfuradas de túneis e passagens secretas, caminhos de carniçais e becos. As ruas são apenas uma maneira de atravessar o Arroio; existem outras, acima e abaixo. Guerdon mergulha no subsolo, seguindo os rios enterrados através de velhos esgotos, adegas, labirintos imensuráveis. Guerdon ascende, alcançando os céus com escadas pequenas, grandes, passarelas e calhas, edifícios que se inclinam tão próximos uns dos outros que um homem pode pisar de uma janela para a do seu vizinho em frente sem perder o passo. Junte todos esses segredos e a liberdade da cidade é sua.

Não é possível capturar um carniçal de Guerdon, dizem.

Baston não é nenhum carniçal, mas esta noite ele corre como um. Subindo pela lateral de um prédio, esgueirando-se pela janela de um sótão. Atravessando um cano de esgoto, deslizando pelo cano até o chão, escorregando por dentro de uma calha de carvão até o outro lado, da adega de carvão para uma passagem que passa por baixo da próxima rua para emergir nos banheiros de uma estalagem, subindo as escadas para a sala comunal, empurrando a multidão, saindo pela porta dos fundos, depois dobrando para trás, descendo Shabber's Close, cruzando de volta para Água de Fossa, depois para cima novamente, subindo as escadas em um bloco de cortiço, coração batendo acelerado, pulmões queimando.

Se tivesse o dom de Rasce, se Mastro Idgeson o guiasse, então ele saberia o que o esperava atrás de cada porta ou ao virar a próxima esquina. Ele não sabe.

Se fosse fiel aos deuses de Ishmere, então talvez a Aranha do Destino o abençoasse com sorte. Ele não é fiel.

Mas estas são as suas ruas. Ele corre por becos familiares, escala paredes que escalou quando criança, Karla o desafiando a ir mais alto. A ocupação mudou o Arroio, deformou-o de forma quase irreconhecível em alguns lugares, mas ainda havia trechos da cidade velha, e sempre haveria.

Baston foge, sempre um passo à frente de seus perseguidores. As forças que o

perseguem mudam. Os Homens de Sebo são os primeiros, é claro, monstros saídos de seus pesadelos adolescentes, horrores de cera que piscam rápido e correm em seus calcanhares. São mais rápidos que ele, então Baston tem que ser inteligente. Ele os conduz em uma dança, usando a hesitação das criaturas para atravessar a Zona de Ocupação Ishmérica a fim de evitar ser capturado. Mas isso é dançar sobre um poço de cobras: o Arroio agora está cheio de sentinelas e monstros ishméricos. Ele troca um conjunto de perseguidores por outro, com *umurshixes* perseguindo-o pelos becos, sentinelas-aranha vasculhando os telhados atrás dele. Onde pode, ele joga um grupo contra o outro, Homens de Sebo cuspidos cera quente nas sentinelas ishméricas que barram o caminho deles.

Ele não vai conseguir. Na verdade ele nunca nutriu qualquer esperança de escapar com vida. Na melhor das hipóteses, espera poder ganhar tempo para que os outros ladrões escapem, ganhar tempo para Rasce completar seu ataque ao Pátio do Nevoeiro. Enquanto os Homens de Sebo estão perseguindo Baston *ali*, eles não lutarão lá.

Ele espera que sua morte ganhe tempo para Karla também. Realmente quer ter uma última conversa com a irmã. Gritar com ela por conspirar pelas suas costas, por não confiar nele. Quer abraçá-la, se certificar de que ela está bem. Vê-la, mais uma vez.

Os sinos do templo tocam freneticamente. Os sacerdotes estão se aproximando. Baston desce outro beco, escala apressado o portão na outra ponta, cai no pátio de um estábulo. Ele corre, saltando sobre as águas turvas e de espuma verde de um bebedouro, depois salta para outro telhado. Talvez possa chegar à parte baixa do Ponto da Rainha seguindo o canal, depois descer para as docas, depois voltar para a Cidade Refeita.

Baston tropeça quando as moedas em seu bolso de repente ficam pesadas como pedras de moinho. Uma maldição do Bendito Bol, o deus do comércio de Ishmere. Ele cai do telhado, puxado pelas moedas como se tivesse um deslizamento de terra em seu bolso. Rasga o forro com uma faca, deixa as moedas esmagarem uma parede e mergulharem no canal. À sua esquerda, o rugido de outro *umurshix*.

Para a direita, então. Longe do porto, de volta à cidade livre. De volta ao litosário.

Baston corre, luzes de Homens de Sebo o acompanhando, os bastardos de cera seguindo a linha da fronteira.

À esquerda, a linha da Muralha da Vila Nova surge como uma onda escura à frente dele. As ruas cada vez mais familiares enquanto ele sobe a colina em direção a Hog Close. De volta para sua casa de infância. Atrás dele, o sussurro de

uma sentinela-aranha. Ele consegue senti-la estender antenas em sua mente, sondando seus pensamentos. Sabendo o que ele vai fazer antes que ele faça.

Baston arranca sua aliança de casamento, beija-a e depois a joga de lado. Deixa sua lembrança de Fae ir junto, o anel contendo a melhor parte de sua alma. Ele sente a terrível atenção da aranha se desviar por um momento para seguir o arco do anel, dando a Baston a chance de virar novamente, desviar a rota ao descer um beco e entrar em Hog Close.

A região está escura quando ele entra. Cortinas fechadas em cada janela, exceto nas da casa de sua mãe, que está vazia e sem luz. Ele corre pelo pequeno jardim dos fundos, arbustos de espinhos rasgando seus tornozelos. O lugar ficou em ruínas desde que sua mãe partiu. A Muralha de Vila Nova na parte de trás do jardim é tão alta quanto ele se lembra, inescalável. Ele se lembra, em uma tarde de verão, quando seu pai Hedan e alguns outros valorosos membros da Irmandade tentaram escalar aquela parede. Estavam todos bêbados, rindo, apostando uns nos outros, e nenhum deles conseguiu chegar até o topo.

Baston começa a subir. Cego, no escuro, os dedos procurando apoios na pedra. Levantando-se por força bruta. A sentinela-aranha está perto agora, pernas longas e peludas carregando seu corpo fantasmagórico sobre o telhado da casa — mas a Zona de Ocupação Ishmérica termina no topo da muralha, e ele parece ter despistado os Homens de Sebo por enquanto. Se ele conseguir chegar ao topo da muralha...

Escale. Não pense. Não hesite. Fuja, pequeno mortal, antes que os deuses o vejam. Você não pode suportar o olhar deles. Você não pode sobreviver à presença deles.

A mão de Baston encontra o parapeito. Ele se puxa para cima, dá um suspiro de ar, então rola e corre novamente. Ainda não está livre. O sentinela-aranha está escalando atrás dele, arriscando uma breve invasão na cidade livre para capturá-lo.

Baston desce uma escada íngreme no lado de Vila Nova, corre por suas ruas limpas e tranquilas. Vila Nova finge dormir, todo o bairro está escondido debaixo das cobertas, fingindo que, se não puderem ver as nuvens de fumaça do Pátio do Nevoeiro nem ouvir o tiroteio do Arroio, então tudo ainda está normal em Guerdon. Ele corre, cada músculo queimando, até chegar a uma casinha, uma porta anônima.

Um momento depois, a aranha se move pela rua. Vai escolhendo seu caminho cuidadosamente, as pernas delicadamente plantando-se com intenção sinistra. Seus pelos vibram com os pensamentos dos que estão por perto, saboreando os sonhos dos adormecidos afortunados, o terror crescente dos despertos. A criatura para do lado de fora da mesma porta. Oito olhos brilham enquanto ela sonda a

mente que encontra dentro daquela casa, examinando os pensamentos em busca de qualquer vestígio do fugitivo.

Nada. A aranha se retira, desaparecendo no vazio. Ishmere não ousa arriscar uma violação do Armistício naquela noite, não quando o destino está em fluxo, e o rastro do fugitivo esfriou. Ele não passou por ali.

Dentro de casa, a maior atriz de sua geração sorri, chama seu filho para sair de seu esconderijo.

— Fim da cena — diz Elshara.

*

Rasce foge. A câmara — o antigo templo de Ferro Negro — mais adiante foi destruído, o teto despedaçado por uma lança de pedra. Líquidos caem em cascata dos tanques rompidos nos níveis acima. Ele passa por cima de cadáveres tão destruídos ou incrustados com pó de pedra que não sabe dizer o que já foram. Humanos ou Sebos, amigos ou inimigos, todos anônimos na morte. Nem os carniçais querem esses corpos.

Ele segue em frente. Há grupos de sobreviventes, ladrões e Eshdanas, cambaleando em choque. Rasce grita com eles para encontrarem seu caminho no andar de cima, até os tonéis de yliastro. Um ladrão olha para ele, confuso.

— Lá em cima só tem morte.

Rasce sobe. A lança de pedra torna-se uma escada para ele subir ao próximo nível. Mais corpos. Mais ladrões mortos por algo com garras e dentes, algo forte o suficiente para quebrar pescoços com um estalo.

Ele avança por esse campo de batalha, seguindo os sons de combate... e, cada vez mais altos, os sons de mastigação. Os pés esmigalham vidro quebrado. Por duas vezes ele tem que refazer seus passos. Torna-se mais difícil de enxergar, e sua segunda visão é inútil ali. A pedra que ele conjurou dos seixos de Mastro de alguma forma não está funcionando bem e é como olhar através de vidro derretido.

Ele se depara com um corpo caído no chão, uma figura curvada acima dele. Ele levanta a faca, supondo que a segunda figura seja um inimigo, mas não, é um dos ladrões, saqueando os restos.

— Onde está... — Rasce começa, mas o ladrão se levanta cambaleante e corre sem olhar para trás, pulando sobre o cadáver.

Ele reconhece o morto, embora nunca tenha posto os olhos nele diretamente. É o próprio Mandel, com a garganta cortada. Sua barba está encharcada de sangue. Seus dedos foram cortados para pegar os anéis que ele usava. O símbolo

dourado dos alquimistas que ele usava no pescoço também se foi.

— Nós lhe oferecemos a chance de pegar as cinzas.

Rasce se engasga com a poeira ao falar, tenta encontrar sua bravata, mas tem a sensação horrível de que, mesmo que Mandel esteja morto a seus pés, o velho alquimista ainda sabe mais do que ele.

Perto do corpo de Mandel, ele encontra outro cadáver, queimado além de qualquer reconhecimento. O menor toque faz com que os restos se desfaçam e soprem nos ventos quentes que correm pelos túneis. Saindo do caminho da poeira rodopiante, Rasce tropeça em um pesado livro, descartado no caos. Ele já o viu antes, também, por meio de outros olhos: é o livro-razão do escriba de Mandel. Rasce o abre com um chute e descobre para sua confusão que é um rabisco de incompreensíveis glifos arcanos. Khebeshiano, talvez.

É irrelevante. Uma distração. Ele chuta o livro para dentro de poça de algum lodo cáustico que pinga do teto. Desce o corredor às pressas, mas as portas duplas no final estão seladas com novos feitiços de proteção, tão fortes que sua adaga não consegue sequer arranhá-los. As lanças de pedra que empalam a fortaleza não penetraram nessa abóbada interna também: algum tremendo ato de feitiçaria os desviou, preservando o conteúdo do cofre. Rasce recua, pasmo. Ele tenta imaginar que tesouro poderia valer a pena tais defesas, mas não pode perder tempo ali.

O tonéis de yliastro. Ele tem que chegar aos tonéis de yliastro. Tem que fazer como o tio-avô lhe disse. Os tonéis estarão na superfície. Volte. Encontre um caminho para cima.

Ele encontra outra escada, sobe para um nível menos caótico. O porão das obras alquímicas, um reino de tubos e fios e tonéis de armazenamento. Tudo arruinado por seu milagre. Ele se apressa em meio à devastação. Mais corpos. É assim que a guerra é, vista do chão? Não é justo que ele tenha que ver tudo isso. Rasce precisa se levantar, sair para o ar. Não ficará preso neste túmulo.

Mais escadas, mais corredores. Ele tenta de um jeito, encontra a porta quente ao toque, e o brilho das chamas visível abaixo. Ele retrocede, encontra outro, tentando se lembrar da rota que o Homem do Sebo fez em sua visão, mas tudo mudou. Ele quebrou esse lugar, o reescreveu. Tudo é entulho e metal quebrado agora, fumaça e pó de pedra. Rasce nem tem certeza se está olhando através dos olhos de seu corpo ou se está assistindo a si mesmo.

Sobe outro lance de escada, passa por um arco e de repente está do lado de fora, no grande pátio da fortaleza. Torres de metal em chamas acima dele, empaladas em estacas de pedra. Tudo coberto de poeira branca. Ele vislumbra trechos do céu noturno através da cortina de fumaça.

— Meu senhor! Por aqui! — diz alguém com sotaque lyrixiano. Um dos Ghierdanas emerge da fumaça, seu rosto escondido atrás de uma máscara antigás.

— Encontramos o armazém de yliastro deles!

— Quem é você?

— Gallerus.

Gallerus. Um primo distante. Sangue do Dragão.

Rasce o aperta no ombro.

— O tio-avô ficará satisfeito!

Atrás da máscara, Gallerus dá um sorriso largo de alegria.

Rasce segue Gallerus pelo pátio em chamas. Alguém mete uma arma em sua mão, e ele faz bom uso dela. Há Homens de Sebo escalando as paredes externas do complexo, escondidos pela fumaça. Rasce pode vê-los através da pedra, triangular seus tiros a partir de uma dezena de ângulos. Ele dispara algumas vezes, arrebetando as cabeças de cera dos monstros.

O armazém de yliastro. Fileiras de barris empilhados até o alto. Os Eshdanas plantam explosivos, colocam pedaços de flogisto gelatinoso entre os barris. Trabalho perigoso, com o mundo todo em chamas. *Alguém deveria colocar uma bandeira vermelha*, pensa Rasce, e o pensamento é tão engraçado que ele começa a rir. Não consegue respirar nessa fumaça. Rasce está ficando tonto, mas como é possível, quando ele tem uma cidade inteira em sua cabeça?

— Queimem tudo! — diz ele, e ri.

Rasce recarrega o rifle, abaixa-se atrás da proteção de um tanque de armazenamento estilhaçado. Mais Homens de Sebo rastejam pelas paredes. Ele atira, os detém enquanto os Eshdanas trabalham.

Gallerus, alma corajosa, avança com um ferro em brasa para acender o pavio.

— Quando eu acender, afastem-se! — grita ele. — Recuem e desçam o poço!

Então um Homem de Sebo irrompe. A coisa se joga do parapeito, pousando pesadamente em cima de Gallerus. A cabeça dele bate com força no chão, quebrando seu capacete de respiração e o crânio embaixo. Mais Homens de Sebo convergem para o armazém, de todos os ângulos agora. Facas entram e saem, derramando mais sangue no chão. O sangue do Dragão.

Ninguém irrita o dragão.

Rasce levanta a arma. Ele vê através da pedra, o que permite mirar com precisão um tiro perfeito, mirando nas cargas de flogisto.

O fogo o consome, assim como consumiu as torres da Cidade Refeita.

INTERLÚDIO II

Por tradição, os padres Guardiões são cremados, não enterrados nem enviados para os poços de cadáveres. Em outro dia, Eladora até poderia ter esbravejado com o uso da capela da universidade na Zona de Ocupação Haithiana, mas toda a cidade está sufocada com fuligem preta após o incêndio do Pátio do Nevoeiro, então mais uma pira não fará diferença.

O funeral de Sinter está quase vazio. Eladora. Duas tias velhas e uma menina que trabalhava numa alfaiataria de Sinter. Um homem do Gabinete de Haith, trazendo uma carta particular da Coroa de Haith, que atualmente é representada por Lyssada Erevesic, mas isso é tudo. É tristemente adequado que um homem como Sinter, um mestre espião no centro de tantas tramas, possa desaparecer deixando tão poucos vestígios. A única pessoa que chora é uma das tias, e ela está chorando porque não é um serviço funerário oficial da igreja. *Bem, ele foi destituído por propor um massacre em massa*, pensa Eladora, *tem sorte de ter tanto reconhecimento*. Ela não quer sentir nada. Sinter era uma ferramenta, na melhor das hipóteses; um fanático insensível e cruel. Ela quer não sentir falta dele, não se sentir terrivelmente só.

Uma porta nos fundos da capela se abre e Alic Nemon entra de mansinho. Ele toma seu lugar ao lado de Eladora e evita olhar diretamente para o santuário no topo da sala, onde há uma estátua da Mãe das Misericórdias, suas mãos de mármore abertas num gesto de boas-vindas.

Os olhos da estátua parecem olhar diretamente para Alic; de alguma forma, mesmo que a face de pedra não tenha se movido.

— Kelkin não conseguiu escapar? — sussurra Eladora para Alic, enquanto as tias cantam hesitantes a Ladainha dos Guardiões.

— Eu não deveria estar aqui — murmura Alic. — Kelkin está doente. Os curandeiros estão com ele, é claro. Você está bem? Eu sei que você não foi ferida no ataque, mas...

A presença de Alic é calorosa, tranquilizadamente competente, envolvente. Como estar envolta em teias. Ela precisa estar atenta. Porque o deus com rosto humano não é seu amigo.

— Estou bem. Diga aos haithianos e aos ishmerianos que foi um acidente alquímico. Diga a eles que isso não ameaça o Armistício.

A história já está nos jornais de Guerdon.

— Mas os haithianos já sabem a verdade, e meus, há, ex-equivalentes vão adivinhar o que aconteceu.

— Os carniçais recuperaram os D-Deuses de Ferro Negro. — A estátua da Mãe de Misericórdias não se move, mas ainda assim, seus olhos parecem piscar e olhar para Eladora quando ela menciona aqueles deuses terríveis. — Não é o ideal, mas parece aceitável. E as outras relíquias guardadas na fábrica de Mandel seguem seguras.

— Como você pode ter certeza? O lugar parece ter sido atingido por fogo de dragão. Os níveis mais baixos ainda são inacessíveis.

— Um amigo da família me garantiu que os feitiços de proteção aguentariam.

Ela sente um pouco de prazer no olhar confuso de Alic. Ainda tem segredos que nem a Aranha do Destino conhece. Eladora examina as unhas enegrecidas em sua mão, prova de seu próprio uso de feitiçaria. Levando em conta todas as coisas — seu fracasso em conter os Ghierdanas atrás da linha de trégua, por exemplo —, eles também escaparam relativamente ilesos. O Armistício permanece intacto. A cidade sobreviveu.

— A casa de Mandel está arruinada e o Pátio do Nevoeiro foi todo fechado. A Praça da Ventura está em pânico, e o preço do yliastro está vinte vezes maior do que no ano passado.

Algo de Kelkin está passando para Alic, ao que parece. Preocupações com os especuladores e os homens do dinheiro.

— Nada de importante, então — esclarece Eladora.

— Você não está entendendo — sussurra Alic, alto o suficiente para merecer o olhar de reprovação de uma das tias. — Isto foi enviado para Kelkin esta manhã, direto do Senhor de Guilda Helmont. — Ele desliza uma nota para ela, e ela a lê

à luz da pira de Sinter.

“Os alquimistas estão indo embora.”

CAPÍTULO QUARENTA

O teto é familiar para Rasce. Ele passou muito tempo nessas últimas semanas olhando para aquele teto. Ou olhando para baixo através dele.

Rua Lanterna. Está de volta à rua Lanterna.

Ele não está morto.

O pânico toma conta dele, e seu ponto de vista vacila. Rasce está olhando para a cama agora, de cima, e — para seu alívio — o corpo na cama ainda está vivo. Seu rosto está cheio de bolhas em alguns lugares, mas não pior do que estaria depois de um ataque incendiário com o tio-avô. O cheiro dos cataplasmas de alkahest em sua pele enfaixada é avassalador. Sua garganta está muito seca e com gosto de metal.

— Chefe.

Baston está caído na cadeira ao lado da cama.

— Meu amigo — resmunga Rasce.

Baston franze a testa.

— Você sobreviveu. — O comentário casual de Baston não consegue esconder o espanto em sua voz. — Toda a fábrica de Mandel queimou, e você sobreviveu.

— É... é o que parece. Não consigo me lembrar... Gallerus armou explosivos para destruir o yliastro.

— Muitas coisas queimaram naquela noite. A pedra que você conjurou levou o fogo para você. Um milagre infernal. — Baston atravessa a sala, abre uma janela. Do lado de fora, o som de gritos furiosos. — Claro que todos sabem como você conseguiu isso.

A queima da torre. A oferenda do tio-avô. Eles sabem.

Rasce se inclina para trás, deixa sua mente deslizar para a Cidade Refeita. A multidão invade a rua Lanterna, cerca o enclave Ghierdana, o complexo militar lyrixiano. Ele sente tudo, todos aqueles pés batendo na pedra, todos aqueles punhos erguidos e gritos de protesto. O nome de Karla está na boca de muitos deles: ela se tornou uma mártir para eles, uma heroína. Sente as lágrimas caírem até o chão quando choram por ela; sente os gritos deles ecoando em suas paredes.

Mais corpos jazem — cadáveres recém-mortos, fuzilados por soldados lyrixianos ao tentarem romper as paredes do complexo.

E graças aos experimentos de Vorz, Rasce sente uma horrível fome de carniçal quando percebe aqueles homens mortos. Ainda havia almas dentro deles, resíduos frescos e inexplorados que ele poderia acessar se ao menos estivessem enterrados no porão da rua Lanterna.

Ele segue em frente, sua mente varrendo a cidade. *Mastro*, ele chama, *apareça*. Ele consegue sentir vestígios do fantasma, encontra conchas de memória calcificadas lançadas por Mastro ao fugir, mas o que resta da mente de Mastro se esconde dele.

— Tio-avô — murmura ele para si mesmo. — O tio-avô voltou.

Sua mente questionadora encontra o dragão nas docas, em reunião de conselho com Thyrus e Carancio. Seu coração dispara com a visão. Tudo foi para o inferno, mas o tio-avô saberá o que fazer.

— Ele carregou você para fora do fogo — diz Baston. — O dragão. Voou por Guerdon como um raio, desceu e tirou você da fábrica de Mandel. Todo mundo achava que você já tinha morrido.

— Preciso ir vê-lo.

Baston assente. Ele não se move.

— Você ainda está comigo? — pergunta Rasce, hesitante. — Agora... agora que minha tarefa está cumprida aqui em Guerdon, tenho certeza de que posso ser mais indulgente. Mesmo com... — Sua respiração fica presa quando seus pulmões pressionam contra as crostas de pedra em suas costelas. — Talvez... talvez até com sua irmã. E você, você fez bem. Juntos, certamente podemos fazer as coisas certas.

O rosto de Baston é ilegível.

— Sim. Eu ainda estou aqui, não estou? Eu fiz um juramento.

Baston anda dois passos atrás de Rasce enquanto atravessam a Cidade Refeita. À direita do chefe, vigiando, como o Cavaleiro Febril o havia treinado. Agora, é

claro, não há necessidade de procurar por problemas: é só sair à rua, deixar a multidão encontrá-los e pronto.

As torres queimadas são visíveis em todos os lugares da Cidade Refeita. Uma acusação negra contra o céu.

— Você sabia? — pergunta Baston.

— Eu sabia que Vorz tinha um plano para me dar a força necessária para derrubar Mandel. Eu não sabia dos detalhes.

Os detalhes. Os detalhes se chamavam Enry Sarrason. Os detalhes se chamavam Muira Longwater. Thamas, o Carpinteiro. Jal Mulher de Pedra. Duas famílias de Mattaur, três de Severast, três de Jashan. Dezoito crianças entre os detalhes. Socorristas sufocando com as cinzas da carne queimada dos detalhes.

— Eu vou consertar isso — diz Rasce. — É guerra, meu amigo, e sempre há sofrimento na guerra. Mas conquistamos uma grande vitória, e os merecedores terão sua parcela dos espólios. — Ele olha de relance para Baston. — Eles não sabem que dragão era. Você não deve contar a eles.

— Vou ficar de boca fechada.

Eles emergem de um labirinto de becos e descem encostas íngremes em direção ao porto. A muralha marinha se eleva bem acima deles, uma onda congelada de pedra. As docas da Cidade Refeita estão sob controle Ghierdana, músculos Eshdanas mantendo a multidão à distância, e o som de gritos e choros vai desaparecendo à medida que descem.

Só as ondas na praia, agora, o grito das gaivotas... e o estrondoso colóquio dos dragões.

A dor na perna de Rasce desaparece quando ele vê o tio-avô. Sua respiração vem mais facilmente quando ele vê o dragão. Suas preocupações se dissipam como gelo derretendo no calor da presença dele. Ao vê-lo se aproximar, o dragão dá as costas a Thyrus e Carancio e estende uma asa como cobertura, oferecendo a Rasce uma conferência privada. A cabeça do dragão, olhos brilhando com sabedoria, preenche o mundo quando Taras envolve Rasce.

— Você fez bem, meu sobrinho — diz o dragão, o estrondo de sua voz podendo ser ouvido através da pedra.

— Tem sido difícil — admite Rasce. Deuses, ele sentiu falta do tio-avô. Sentia falta daquela orientação, daquela certeza. — Muito difícil. Nós perdemos... — Sua voz falha, e ele gesticula impotente com as mãos. Seus próprios ferimentos no corpo e na alma. A morte de Vyr. Tantas traições. Tanta morte e sofrimento. — Mas eu fiz o que o senhor ordenou.

— Esqueça o que foi perdido. Considere o que foi ganho. A única questão, sobrinho, é se estamos no lucro ou não e com qual moeda medir esse lucro. Gastamos sangue e ouro, sim. Você sofreu, sim, eu vejo isso. Mas, de tudo isso, nós ganhamos *poder*, e do poder tudo o mais flui. Nós conquistamos uma vitória maior do que você entende.

— Então me diga. Me *mostre*. Leve-me para cima.

— No tempo certo — retumba o dragão. — Paciência, ó, Escolhido do Dragão. Paciência. Você ainda é necessário aqui — diz o dragão, desenrolando o corpo. — O major Estavo tem trabalho para você.

O tio-avô dobra as asas para trás, deixando Rasce piscar diante da luz forte. O dragão desliza para longe, retornando à sua conversa com os outros dois dragões.

Um fluxo brusco de atividade. Primeiro, o dr. Vorz, com sua bolsa preta e seus frascos. Murmurando para si mesmo, falando sobre taxas de absorção, eficiências de conversão, quocientes de projeção. Injetando mais de suas tinturas na carne machucada de Rasce. Pequenas crostas de pedra se formaram sobre os locais de injeção, e Vorz solta um palavrão quando uma de suas agulhas se quebra. Rasce se sente como um aparato alquímico, sendo verificado e calibrado.

Enquanto Vorz trabalha, Rasce observa uma jovem graciosa cruzar a doca. Ela leva uma máscara de respiração debaixo do braço, a outra mão descansa casualmente no punho de uma lâmina ao seu lado. Ela se move como uma leoa, orgulhosa e cruel. Suas feições fazem Rasce se lembrar de uma de suas primas mais novas, irmã de Vyr. A mulher olha de relance ele, um olhar de pena no rosto... e então Vorz injeta algo no rosto de Rasce que faz seus olhos lacrimejarem, e ele a perde de vista com seus olhos humanos. Seu olho interior, porém, a rastreia enquanto ela sobe uma passarela e desaparece a bordo do navio de Vorz ancorado na doca.

Então Estavo. O major enxuga a testa, olha de volta para os dragões em busca de apoio. Segura um maço de papéis na mão. Desenhos arquitetônicos, preparados às pressas, a tinta úmida em alguns lugares. Um plano para fortificar o complexo militar lyrixiano, para seccionar o complexo Ghierdana do restante da Cidade Refeita. Ruas muito largas, trincheiras fundas. Novos muros e barreiras, tudo a ser conjurado da pedra mutável.

— O dragão Taras me garantiu que você poderia fazer isso — diz o major, enxugando o bigode, a voz baixa como se eles estivessem envolvidos em algo vergonhoso.

— Não sei se tenho forças — diz Rasce.

— Ah, não se preocupe — diz o major. Ele dá um tapinha no ombro de Rasce, tomando cuidado para evitar qualquer contato com a pele. — O dr. Vorz

explicou que ele tem um tipo de, há, motor alquímico na rua Lanterna. Nós forneceremos a você, há, o combustível necessário.

Baston está esperando por ele ao pé da escada.

— Quais são as notícias, chefe?

— Eles vão trazer mais... oferendas para a rua Lanterna. Nós temos que voltar para lá.

— E depois, chefe? Você destruiu Mandel. E agora?

— Yliastro — resmunga Rasce. Ele nem consegue se lembrar do que esse negócio faz. — Há um carregamento de yliastro vindo de Ilbarin. Nós controlamos o comércio de yliastro da cidade.

Baston começa a balançar a cabeça, mas Rasce insiste. Ele segura sua faca de dente de dragão, e a força que a praga lhe concedeu é suficiente para rachar o punho.

— Quando o carregamento chegar, haverá moeda suficiente para resolver tudo. Isso... são negócios, meu amigo. Tudo vai valer a pena.

Mas não haverá embarque de yliastro de Ilbarin.

Do outro lado do mar, a refinaria de yliastro à beira da cidade afogada está em ruínas. As armas do *Filho da Lua* a bombardearam enquanto Carillon, Dol Martaine e o restante da equipe arrombavam os campos de trabalho. Em seguida, para Ushket, onde saquearam o conteúdo dos armazéns dos Ghierdanas, levando alimentos e suprimentos para a longa viagem para casa. Alguns dos sobreviventes de Ilbarin se juntaram à tripulação lá, abandonaram a terra moribunda pela promessa da distante Guerdon. Outros ficaram para trás, prisioneiros do próprio passado ou acorrentados ao medo de passar pela Guerra dos Deuses outra vez. Todos foram livres para escolher.

A Santa das Facas tem pouca paciência. Depois de três dias, o *Filho da Lua* partiu de Ilbarin, para nunca mais voltar. Agora ele navega para Guerdon. Seus conveses estão lotados, todos os porões ocupados. O cargueiro torna-se uma cidade flutuante.

Nenhum Bythos cavalga a onda da proa do *Filho da Lua* quando ele parte a todo vapor do Mar de Fogo. O Kraken ferido não o alcança, e ele navega em mar aberto onde nenhum deus domina. Seus motores gemem e rugem ao serem pressionados ao limite das capacidades construídas neles pelos engenheiros alquímicos de Guerdon. A Santa das Facas não se demora. Ela está indo para casa,

o mais rápido que o *Filho da Lua* pode levá-la.

Uma cidade precisa de ordem. Ren prova ser um administrador capaz, o braço direito de Cari. Ele supervisiona a distribuição de alimentos, garante que todos recebam uma porção justa. Supervisiona os motores, assegura que eles tenham combustível suficiente para chegar até Guerdon. Existem estações de reabastecimento no caminho, mas todas são controladas por grupos que participam da Guerra dos Deuses, pela Velha Haith ou por Ulbishe ou Lyrrix, e nenhum deles negociaria com o *Filho da Lua*. Ren observa os medidores diminuírem e sabe que Adro lhe diria para não se preocupar. Eles terão sorte, diria Adro. Vai ser difícil chegar a Guerdon, mas com bom vento e mar calmo eles vão conseguir.

Uma cidade precisa de esperança e propósito. Ama, filha de Ren e Adro, brinca ao sol e ri pela primeira vez em meses quando cruzam a oeste do cabo de Eskalind.

Um navio, porém, precisa de um capitão. Cari passou metade de sua vida no mar, mas o *Filho da Lua* não tem cordames para escalar nem velas para aparar. Motores alquímicos são um mistério para ela. Ainda assim, ela faz sua melhor imitação do capitão Hawse, reunindo e treinando sua tripulação amadora, preparando-os para as provocações que virão. Eles navegam por águas disputadas agora, mares por onde rondam santos e monstros.

Um navio também precisa de um navegador, e novamente Cari cumpre esse papel. Hawse a ensinou a ler cartas náuticas, mas ela não precisa de nenhum mapa para lhe dizer o rumo de Guerdon. Ela consegue sentir a Cidade Refeita quando fecha os olhos: mas não consegue sentir Mastro. Suas orações não são atendidas, e a cada dia suas preocupações crescem e o silêncio permanece. *Estou chegando tarde demais*, pensa ela. Cari está voltando de mãos vazias de sua missão e tarde demais até para dizer adeus.

Mas a capitã esconde seus medos de sua tripulação. Ela se tornou a campeã deles, sua santa, e precisa demonstrar coragem. Ela lhes prometeu um lar melhor na Cidade Refeita.

A travessia leva três semanas, mesmo com o *Filho da Lua* a todo vapor. Os suprimentos estão acabando; doenças flagelam os conveses inferiores. A viagem não ocorre sem sacrifícios.

Mas, como diria Adro se estivesse lá, eles dão sorte.

As águas perto de Guerdon estão vazias. Bem menos gente agora procura santuário do que antes. A guerra avançou, e a cidade não é mais tão segura quanto já foi. Ainda assim, o povo do *Filho da Lua* se aglomera na amurada, procurando no horizonte o primeiro vislumbre de sua nova morada.

Por fim, à frente fica o amplo porto de Guerdon. Cari consegue sentir o peso da cidade distante. Passando pela Ilha das Estátuas, para onde vão os antigos Homens de Pedra. Passando pelo esqueleto do novo farol na Rocha do Sino, passando pela Ilha Hark em quarentena, o banco de areia baixo da Ilha do Picanço. Ela quase consegue vê-la agora, ver as torres da Cidade Refeita alcançando os céus...

— Vire a porra do navio — ordena a Santa das Facas.

CAPÍTULO QUARENTA E UM

O vidro estala sob as botas de Baston. As janelas da taverna explodiram com o fogo no interior. Ele passa pela porta queimada, caminha cautelosamente através das brasas ainda fumegantes. É trabalho profissional, ele tem que admitir. Houve momentos em que Heinreil enviaria o Cavaleiro Febril para incendiar alguns negócios que não pagaram suas dívidas à Irmandade. *Se você não nos apoia na luta, Irmão, temos que supor que você está do lado das guildas.* Palavras de Heinreil, zombando dos ideais de Idge.

Para uma taverna como aquela, é melhor acender o fogo perto do bar, perto de todos aqueles barris e garrafas de álcool. Um amador, ou alguém que só quisesse mandar um aviso, jogaria uma bomba incendiária na porta. Semear o terror e causar um pouco de dano, mas, se a intenção é que o lugar seja destruído de forma eficiente, coloque a carga de flogisto atrás do balcão.

O bar era popular entre os soldados lyrixianos. Quando o fogo começou, o lugar estava cheio deles, alguns recém-chegados do exterior, outros que tinham acabado de voltar da Guerra dos Deuses em Khenth. O major Estavo estava furioso, segundo Rasce, ameaçando retaliação.

O chão está cheio de marcas onde os corpos foram removidos. Eles já levaram os cadáveres para a rua Lanterna, para que Vorz possa drená-los de qualquer resíduo que pudesse permanecer. Os incendiários trancaram as portas para garantir que ninguém escapasse do incêndio. Baston avista um pequeno amuleto de metal semiderretido atrás do bar e se abaixa para examiná-lo. Um símbolo dos Deuses Guardados de Guerdon.

Ele pega o talismã, pesa-o na mão. Guardiões queimam os mortos: as chamas de Safid levam a alma para o céu, essa é a ladainha. Ele se pergunta se haverá algum resíduo naquele corpo e se quem morreu ali sabia o que estava fazendo.

Como o restante da Cidade Refeita, a taverna surgiu da pedra, e Rasce tem olhos na pedra. Os agressores serão encontrados e julgados pelo santo vivo.

Olhando pelas janelas quebradas da taverna, há mais ou menos umas vinte pessoas do outro lado da rua olhando para ele. Rostos manchados de fuligem. Todos silenciosos, todos imóveis como estátuas, exceto a mãe que envolve seus braços ao redor de seu filho para protegê-lo. Todos os olhares julgam Baston. Isso faz com que ele se lembre dos dias após a invasão do ano anterior, quando as pessoas emergiram de seus esconderijos em porões e abrigos e se encontraram à sombra de poderes estranhos.

Ele reconhece alguns deles. Um primo de Fae, que Baston conheceu no casamento. Uma mulher que ensinava em uma escola de beco. Outra, vestindo um xale preto; o marido dela era da Irmandade, na época de Heinreil, antes de o mandarem para os tonéis de sebo. Todos eles deixaram o Arroio ocupado para trás, vieram até ali atraídos por promessas de segurança contra deuses loucos e exércitos ocupantes. Agora olhe para eles.

— O irmão de Karla — diz um deles a outro. — Ele a traiu.

Baston quer atravessar a rua e cumprimentá-los. Dizer a eles que ainda está do lado deles. Dizer que cuidará de todos, que corrigirá as coisas. Mas ele não pode fazer com que entendam. Se disser uma palavra, Rasce vai ouvir.

Há uma barreira entre ele e o outro lado da rua que é tão ampla e profunda que Baston é incapaz de imaginar como superá-la.

Uma sombra escurece a rua lá fora, como uma nuvem encobrindo o sol. A multidão se desfaz, se dissipa, as pessoas se apressando em ir embora sem uma palavra.

Um dragão passou, ele percebe.

Ele volta para a rua Lanterna. Os prédios ao redor da casa foram transformados pelos milagres de Rasce, remodelados em um complexo protegido. Baston passa pela portaria externa, marcha pelo pátio em direção à casa fortificada. Ele não consegue sequer avistar o local onde viu Karla pela última vez, o lugar onde Rasce a banuiu para o submundo. Tudo foi apagado.

Ela ainda está viva, Rasce dissera, mas Baston não tem ideia se é verdade ou não.

Os guardas Eshdanas estão na frente da porta, mas não o impedem de entrar.

Por dentro, a casa é silenciosa. A sala do térreo onde os ladrões da Irmandade costumavam se reunir está vazia. Como um navio abandonado, jogos de cartas meio jogados, garrafas intactas de arax e uísque, tudo preservado no momento antes de partirem para o ataque a Mandel & Companhia.

Ele sobe as escadas, um degrau de cada vez, como se carregasse um grande peso.

Rasce está dormindo ou em transe. O dr. Vorz está sentado na beirada da cama, como um vampiro das terras altas haithianas, mas essa sanguessuga injeta sangue em vez de sugá-lo.

— Volto depois — murmura Baston.

— Não. Fique — ordena Vorz. Um sorriso forçado, como se dissesse *somos todos Eshdanas agora*. — Tenho que deixar a cidade em breve, e seria melhor ter alguém de confiança para lidar com outras injeções.

— Eu não entendo nada de alquimia.

— Não se gabe de sua ignorância. Aproveite todas as oportunidades de aprimoramento. — Dedos brancos e frios agarram a mão áspera de Baston, guiam-na até a seringa. Rasce estremece quando Baston empurra o êmbolo, mas não acorda. — Veja, a tintura é injetada na veia. É diluída, a maior parte é água. Um pouco de yliastro... observe como há um resíduo que ficou neste frasco, então certifique-se de agitá-lo antes da injeção. E o ingrediente ativo, é claro. — Vorz segura outro frasco, um líquido preto-avermelhado grudado no interior do vidro.

— Sangue.

— Mais ou menos. — Vorz devolve cuidadosamente o frasco à sua bolsa. — Vou preparar uma série de tinturas para você ter à mão. — O dentista retira os cobertores e examina as placas de pedra nas costelas de Rasce.

— O que isso faz, exatamente? A tintura.

Não é curiosidade à toa. É mais como futucar uma crosta. Baston queria que os milagres de Rasce fossem uma bênção genuína, um sinal de que a Irmandade poderia renascer, que os ideais de Mastro Idgeson e Idge ainda estavam vivos. Melhor não ter nenhuma expectativa com essas fantasias, drenar o pus da ilusão do mundo. Lidar com certezas.

— Aumenta a congruência de Rasce com a entidade Guerdon.

— Com Mastro Idgeson, você quer dizer.

Vorz franze a testa. Ele abaixa a voz e faz um gesto curioso com a mão antes de continuar.

— Eu não me equivoquei na afirmação. A entidade foi conjurada *por meio* de Idgeson, e eles estão emaranhados, mas ainda assim, distintos. A entidade é uma

espécie de divindade sem forma, sem éthos, propósito ou intenção. Pouco mais que um recipiente para o poder dos Deuses de Ferro Negro que foi roubado por Carillon Thay. Um deus nulo, que conservou uma impressão fugaz de Mastro Idgeson. — Vorz coça a ponte do nariz. — Seria fascinante estudar isso a fundo, mas outros projetos têm precedência.

— E se eu ficar sem tintura enquanto você estiver fora?

— Você receberá um suprimento adequado.

Baston observa o Dentista trabalhar em silêncio por alguns minutos.

— Preciso que ele faça um pouco de vidência.

— Ele precisa descansar. Basta dizer o que você precisa que seja feito e ele vai ouvi-lo.

Com um pouco de vergonha, Baston recita o que encontrou na taverna, pede a Rasce que encontre os responsáveis. Como se estivesse visitando uma igreja dos Guardiões e sussurrando orações para o Sagrado Mendicante, ou olhando fixamente para os vapores no templo do Pintor de Fumaça ao lado de sua mãe. Rasce geme, se agita e se vira na cama, suor avermelhado manchando o travesseiro. Luzes piscam nas profundezas da pedra.

— Ele saberá. — Vorz fecha a bolsa e se levanta. — Mas agora ele vai dormir por algumas horas. Venha comigo. O tio-avô me chama.

— Vou ficar um pouco.

— Como quiser. — Vorz faz aquele gesto novamente, se aproxima de Baston.

— Sabe, em breve vou precisar de um guarda-costas confiável. Eu poderia falar ao dragão que você se entregou ao meu serviço em vez do de Rasce. Nós dois sabemos o verdadeiro valor de um juramento.

Ele não sabe se é uma oferta de paz ou uma ameaça.

— Não sei bem se sabemos.

Vorz parte. Baston se acomoda na pesada poltrona em frente à cama e espera.

A cidade de Maredon é a irmã mais nova de Guerdon. Mais sensata, alguém poderia dizer: ali, existem apenas os Deuses Guardados, sem flertes com deuses alienígenas, nenhuma especulação alucinada. Pináculos de igrejas antigas pontilham o horizonte, misturados com as chaminés das obras de alquimia e os guindastes das docas da cidade. Maredon é o porto de origem da marinha de Guerdon, e o pequeno porto é cercado de fortes e posições de armas.

O *Filho da Lua* é recebido por escoltas navais, que correm ao redor do cargueiro, seus rastros brancos como um símbolo de contenção ao redor do estranho navio. É Ren que faz contato, Ren que desembarca para negociar.

Navios de refugiados eram uma visão comum nessas águas antes do Armistício, mas esses dias se foram.

Então, eles esperam. O *Filho da Lua* está ancorado no meio do porto, uma dezena de canhões apontados para ele. As pessoas a bordo se amontoam no convés, olhando para os campos verdes e brilhantes ao redor da cidade, tão perto, mas ainda fora de alcance. Eles cruzaram o oceano e a Guerra dos Deuses, atravessaram centenas de milhas, apenas para serem interrompidos nos últimos cem metros.

Dol Martaine espera. Seu rifle está próximo, e sua presença é como um dente cariado. Ren disse a eles para não executarem nenhuma ação hostil, então eles abaixaram os canhões do *Filho da Lua*, entregaram suas espadas e armas para a guarda da cidade, mas Martaine ainda tem instintos de contrabandista. O rifle e algumas outras coisas necessárias esperam escondidas em um respiradouro.

Agora, ele está no comando, na ausência de Ren e Cari.

Carillon Thay nunca foi boa em esperar. E ela já se foi.

Ama não pode esperar. Ela se contorce, incapaz de entender por que eles já não estão lá, por que não estão desembarcando na cidade mágica sobre a qual Cari contou a ela, o paraíso terrestre onde eles estarão seguros. Martaine diz a ela para ficar lá embaixo, longe do vento e da chuva.

Ele demora a enxergar. Apenas quando vê as armas que Maredon apressadamente gira para rastrear um alvo que se aproxima é que ele percebe o perigo.

O dragão desce baixo, voando preguiçosamente sobre o porto. Não é um ataque: se o dragão quisesse atacar, o tio-avô viria mais rápido que o vento, um furacão de fogo e escamas, golpeando como um raio. Isso é outra coisa: o dragão desce, o bater de suas asas chicoteando as ondas, fazendo borrifos brancos colidirem com o convés. Cada vez mais perto o dragão desce, pairando acima do navio.

As escoltas navais que circundam o *Filho da Lua* se afastam e fogem. Os canhões do porto giram para mirar no dragão. *Fogo, seus bastardos*, reza Martaine. *Fogo, antes que ele respire.*

Mas os canhões permanecem silenciosos. O dragão não está atacando Maredon, não está violando os termos do Armistício. Eles estão sozinhos, sem ajuda.

O olhar do dragão varre o navio. Ama grita de terror e corre para se esconder; as pessoas no convés se encolhem diante dele ou olham fixamente de volta para o tio-avô, cansadas demais para fugir. O olhar do dragão recai sobre Dol Martaine, e a boca do monstro se curva em um sorriso.

— Onde está meu yliastro, Dol Martaine? — pergunta o dragão. O calor das mandíbulas do monstro é tão intenso que é como estar sob o sol do meio-dia em Ilbarin. Martaine sente a pele de sua testa se encher de bolhas.

— Lá no... — A voz de Martaine sai como um sussurro. Ele engole em seco.
— Lá na porra do mar.

— Eshdana... — diz o dragão, prolongando a palavra. — Você sabe que sua vida está perdida.

— Sim. — Martaine dá um passo à frente e olha para aquelas mandíbulas enormes. — Para o inferno com isso.

Chamas dançam no sorriso do dragão.

— Não aqui, Dol Martaine. Ainda não.

E então ele se vai. O tio-avô gira no ar, sua cauda estalando como um chicote, bate suas asas poderosas e sobe, se elevando para longe do porto.

Ama corre até Martaine, escorregando no convés molhado.

— A gente está seguro? O dragão foi embora?

Martaine olha para a garota.

— Não.

Arranha.

Arranha.

Há carniçais no porão, e eles perturbam o sono de Rasce.

Não o porão da rua Lanterna, claro — embora os ladrões de cadáveres fossem adorar entrar *lá*, não é mesmo. Uma rica recompensa de carne podre e resíduos. Não, ele consegue sentir os carniçais muito, muito abaixo, nos túneis sob a Cidade Refeita. Sua atenção tremula através da pedra, deixando seu corpo para trás, e ele observa os carniçais na escuridão abaixo. São muitos, se esgueirando e raspando, como uma coceira na base de seu crânio. Atormentando-o. Um coral de gritos e uivos, zombando de Rasce.

Está em seu poder esmagá-los. Ele poderia trazer as paredes do túnel abaixo, sobre eles, esmagando-os como se Rasce apertasse um punho, mas isso lhe custaria caro. A magia pinga devagar, milagres destilando da podridão no porão enquanto a cidade digere lentamente as almas dos mortos. Seria satisfatório esmagá-los, mas tolo.

Ele poderia contar a Baston. Fazer com que ele enviasse um esquadrão de Eshdanas armados para dentro desses túneis, mas os carniçais já teriam ido embora quando eles chegassem. Não, o mais sensato a fazer é ignorá-los. O mais sábio. Eles não o atacaram desde que roubaram os Deuses de Ferro Negro, e ele

ainda está com seu lorde Ratazana preso. Então, ignore-os enquanto eles arranham.

Arranha. Arranha.

Outras vozes gotejam em sua consciência, revelações indesejadas. Tramas contra os Ghierdanas. O major Estavo acabou com os protestos iniciais: Rasce ouviu o estalo dos fuzis ecoar em todas as paredes, sentiu o sangue respingar sobre as pedras. Viu uma dezena ou mais morrerem, e o resto cair. Viu quando os Eshdanas de Vorz arrastaram os corpos para a rua Lanterna.

Cansado, Rasce rola na cama — estremecendo quando suas placas de pedra cutucam — e encontra Baston sentado na cadeira em frente, olhando para ele. Sua expressão inescrutável.

— O que foi?

— Alguém acertou a taverna Poleiro da Gaivota.

Baston entrega a Rasce um pedacinho de metal semiderretido. Visões piscam no cérebro de Rasce, cravando-se ali como pedras quentes.

— Foi Gunnar Tarson. Ele plantou a bomba. — A visão queima na mente de Rasce, um eco das chamas. — Ele está na rua Cabeça de Cavalo.

Baston assente.

— Eu vou lidar com ele. Esteja pronto em uma hora.

— Ele era seu amigo — começa Rasce, mas Baston dá de ombros.

— Ninguém irrita o dragão. É assim, certo?

Rasce o observa andar pelo corredor, descendo as escadas, marchando pelo pátio do lado de fora da rua Lanterna. Todas as visões emaranhadas agora. Ele pode ver Gunnar Tarson também, como se o observasse através de uma luneta de alguma torre alta. O encontro de Tarson com inimigos do Ghierdana. Tramando vingança pela queima das torres, sussurrando sobre o ataque à taverna.

Ele redireciona sua luneta. Lá está o major Estavo, seguro em seu dracódromo recém-reforçado. Um emaranhado de bandeiras, indicando alvos para os dragões, plantados nas terras ao sul de Guerdon. Khenth está na defensiva, o conclave silencioso empurrado de volta para as vastidões desoladas pelas forças do sul. Jashan, ao que parece, se aliou recentemente a Ulbishe, uma aliança comprada com armas alquímicas das fundições dessa última. Essa aliança garante a aproximação a sul e a oeste de Ulbishe, deixando Lyrix como seu único rival em potencial ao leste.

Quando ele voar com o tio-avô, eles vão incendiar aquele matagal, não vão? Eles vão subir, mergulhar, distribuir a vida e a morte como quiserem. Ele quer ficar livre de Guerdon, livre da Cidade Refeita. Livre das visões e das vozes em sua cabeça.

Agora, porém, ele vasculha a Cidade Refeita novamente, sua mente uma gota de mercúrio escorrendo pelas ruas. Inimigos dentro e fora; Homens de Sebo na fronteira, quebradores de juramentos e traidores dentro.

Ele tem que provar seu valor para o tio-avô. Só o tio-avô pode tirá-lo dali.

CAPÍTULO QUARENTA E DOIS

Carillon Thay retorna a Guerdon.

Da última vez, ela veio de navio, uma clandestina. Desembarcou de fininho no meio da noite e desapareceu no emaranhado de armazéns e tabernas ao longo das docas. Isso foi antes da Cidade Refeita, antes que o Armistício dividisse Guerdon em quatro zonas. Isso foi antes de ela saber o que era, ou o que o nome *Thay* realmente significava. Quando ela não devia nada, não possuía nada, não amava nada.

Desta vez, ela chega de trem da cidade periférica de Maredon. Desce em uma estação na beira do Parque Meredyke e atravessa uma área verde, sob as sombras das árvores, uma sacola pesada ao lado. Sem nada de notável, esquecível, a um mundo de distância do convés do *Filho da Lua*, quando suas mãos ficaram vermelhas com o sangue de Artolo. Carillon Thay caminha pelo parque, os olhos fixos na Cidade Refeita, visível ao redor do ombro do Morro do Castelo.

Os céus de Guerdon estão excepcionalmente claros hoje. As fábricas dos alquimistas no Pátio do Nevoeiro e do outro lado de Morro Santo pararam por falta de yliastro. O trem estava cheio de rumores de uma grande mudança na guilda dos alquimistas, uma mudança no poder. Comerciantes e oficiais da marinha, examinando os jornais como adivinhos tentando ler presságios dos deuses.

Cari caminha, procura por seus próprios presságios. Não encontra nenhum.

Saindo do parque, ela passa por Vila Nova. A fronteira da Zona de Ocupação Ishmérica fica logo à frente. Ela curva os ombros, fixa o olhar nas ruas de paralelepípedos que seguem a curva do Morro do Castelo, passando pela taverna do Nariz do Rei e entrando na parte superior do Arroio. Deve parecer uma louca, ela pensa, ao caminhar em dois mundos. Escolhendo sua rota para evitar a menor pontada de fricção divina, se contorcendo em reação à presença invisível de uma sentinela-aranha ou outro espírito. Mantendo sua alma ali embaixo. Se for pega pelos deuses de Ishmere, sem Mastro ou quaisquer outras defesas, está condenada. E, puta que pariu, era bem a cara dela escapar da ira de Kraken em Ilbarin, para cruzar metade do mundo de volta e depois ser pega na esquina da antiga casa de Mastro na rua do Grou.

À frente, o litosário.

As sentinelas de cera no telhado a pegam desprevenida. Velhos medos aumentam nela, mas ela os abate. Se os Homens do Sebo estão ali, ela está na porra do lugar certo.

Há maneiras de entrar por trás no edifício. Cari desliza pelo arco de um cortiço que fica ao lado do corpo principal do litosário e salta de uma janela para o telhado escorregadio, logo além das vistas dos Homens de Sebo. As celas do litosário estão parcialmente inundadas. Antigamente, os Homens de Pedra eram confinados a ilhotas no meio desses grandes espaços abertos, a ameaça de afogamento restringindo-os onde barras de ferro ou paredes não conseguissem conter a força que a praga lhes concedeu. Cari mergulha naquela água suja e esverdeada, e duas braçadas a levam até a porta da cela.

Destrancada.

No final do corredor, outra porta. O som de alguém folheando um livro. E essa porta também está entreaberta.

— Estou de volta — diz Carillon.

— Eu sei — responde Eladora, marcando o ponto em seu livro e fechando o tomo pesado. — O almirante Vermeil me disse há dois dias que um navio de Ilbarin havia sido avistado. Por que desembarcou em Maredon e não aqui? — Eladora funga. — Você poderia ter vindo pela porta da frente, em vez de pingar lama por toda parte. Acho que tem uma muda de roupa naquele armário atrás de você.

— Há uns putos de uns Homens de Sebo na porta, El.

— Eles não vão machucar você. Dei-lhes instruções estritas.

Cari despeja o líquido dentro da sacola no chão, então pega uma toalha. É estranho com uma das mãos ainda dolorida, mas ela torce a maior parte da água viscosa de seu cabelo curto.

— Tem alguma coisa errada na Cidade Refeita. Eu não conseguia sentir Mastro de jeito nenhum. É como se ele estivesse se escondendo... e não de mim.

Eladora põe uma mão sobre o livro encadernado em couro.

— Os Ghierdanas têm um santo rival. Um jovem criador de caso chamado Rasce.

— Como eles fizeram isso?

— Da mesma forma que você se tornou uma santa dos Deuses de Ferro Negro, ou Sinter me usou para romper a ligação da minha mãe com os Guardados. Congruência via magia simpática. O suficiente para enganar os deuses.

— Mastro não é um deus.

Eladora dá de ombros.

— Então eu não sei o que lhe dizer, Carillon. Seja qual for o termo que você deseja aplicar, funcionou.

— Merda.

— Imagino que sua expedição a Khebesh tenha sido infrutífera.

— Não consegui chegar a Khebesh.

Cari enterra o rosto na toalha. Ela não sabe se quer gritar na toalha ou esconder o rosto enquanto chora. Ou torcer a toalha na forma de um garrote e estrangular Eladora.

— Sinto muito. — Eladora afasta alguns documentos em sua mesa, nervosa. Seus dedos tremem, unhas enegrecidas deixando meias-luas de fuligem no papel branco. — Se serve de consolo, as ações de Rasce podem ter, hum, restaurado um pouco da força de Mastro.

— Eles queimaram pessoas vivas. Eu sonhei com isso — diz Cari, e estremece.

Eladora assente, como se Cari tivesse acabado de lhe dar uma pista em uma página de palavras cruzadas.

— Eu suponha que o ataque do dragão na Cidade Refeita estava conectado, mas é bom ter a confirmação. Nunca se pode ter certeza com os Ghierdanas. Contendas entre famílias não são tão incomuns. Isso aumenta as apostas.

— As apostas — repete Cari.

— Neste momento — continua Eladora —, as várias facções parecem estar se segurando e deixando as coisas se acomodarem. Os Ghierdanas pararam de tentar forçar além dos limites da Zona de Ocupação Lyrixiana. Para mim, é extremamente difícil obter informações da Cidade Refeita, já que Rasce tem a mesma, hum, consciência sobrenatural que você tinha. No entanto, há relatos apenas de milagres menores comparativamente, e não aconteceu mais nenhum sacrifício. — Ela tosse, uma tosse horrível, então continua. — É claro que seu

retorno pode precipitar mais problemas.

— Vá se foder.

Um sorriso fino.

— As obras alquímicas precisam de yliastro. Os Ghierdanas interromperam as linhas de abastecimento. E você acabou de aparecer em um cargueiro que deveria estar carregado com a substância, mas, em vez disso, chegou com uma carga muito diferente. Isso vai agitar os eventos. — Ela funga. — Taras sobrevoou a base naval em Maredon. Eles sabem que você voltou. Ou ao menos sabem que o *Filho da Lua* está aqui, e eu presumo...

— Eu estou cagando pra tudo isso.

— Mas não deveria. O *Filho da Lua* é propriedade de Lyrix, e eles solicitaram que fosse devolvido a eles... com todos os seus passageiros a bordo. O parlamento concordou em fazê-lo.

— Os Ghierdanas são malditos piratas! Que se fodam eles! Você não pode fazer isso! Tirei essas pessoas de Ilbarin. Eles deveriam estar seguras aqui!

— “Seguras” não é uma condição natural do mundo, Carillon. Um lugar deve ser tornado seguro... e aqui isso é alcançado pela manutenção do Armistício. Se isso significa alguma coisa, os lyrixianos ofereceram garantias de que os passageiros do *Filho da Lua* serão tratados com hospitalidade.

— Não vão. Não dá para confiar nos dragões.

— Estou ciente disso. Mas preservar a paz...

— Vale as vidas dessas pessoas?

— Sim, vale. Farei tudo o que puder para evitar tal tragédia, mas sim: se é preciso escolher entre um punhado de vidas e milhares, para não mencionar o aprendizado acumulado e a riqueza cultural desta cidade, então a escolha é óbvia. Em todo o caso, a decisão é do parlamento. — Eladora embaralha os papéis em sua mesa, segurando-os como um escudo.

— Que livro é esse? — pergunta Cari de repente.

— Que livro?

— Esse livro. Esse que você está tentando esconder de mim.

Relutantemente, Eladora move os documentos, revelando o tomo de capa de couro mais uma vez.

— É um dos diários do nosso avô. Jermas os enviou para minha mãe há muito tempo, quando ele enviou você para morar conosco. Só os obtive depois do funeral de Silva.

Cari saca uma faca.

— Homens de Sebo à sua porta. Diários de Jermas. Falando como uma porra de uma política. Quem sabe o que mais você tem aqui? Deuses inferiores, El, o

que diabos você está fazendo?

Não que Guerdon sempre tivesse sido um farol de clareza moral, mas Eladora sempre foi uma boa menina, a educada, e Cari, a encrenqueira, a que não dava a mínima para nada.

— Salvando Guerdon. Preservando o Armistício. — Feitiçaria tremeluz ao redor da mão de Eladora, uma coroa de relâmpagos incipientes. — Eu tenho influência no parlamento. Talvez eu possa ajudar... mas vou precisar de você. O equilíbrio de poder tem que ser restaurado, e logo. A guilda dos alquimistas está ameaçando fugir do perigo e se mudar para Ulbishe, e sem os alquimistas a cidade ficará consideravelmente enfraquecida. Estou tentando barganhar com o Senhor de Guilda, porque ainda tenho certas coisas que eles desejam, mas ajudaria imensamente se a ameaça fosse, hum, reduzida. Eu preciso de você para combater Rasce.

— Você quer dizer matar?

— Se chegar a isso. Se puder ser feito. Nós tentamos, e isso foi antes que ele chegasse à plenitude de seu poder. A chave, porém, é devolver o equilíbrio às três zonas ocupadas. Se Haith ou Ishmere acreditarem que os lyrixianos podem atacar fora das fronteiras da ZOL sem impedimento, a paz acabará. Acho que consegui convencer o capitão Bryal de Haith, mas Ishmere está... bem.

— Sim, acho que tenho alguma ideia. — Deuses loucos por toda parte. Cari balança a cabeça. — Mas primeiro eu quero falar com Ratazana.

— Os Ghierdanas aprisionaram lorde Ratazana no cofre embaixo da Cidade Refeita. Ele está vivo, os carniçais me dizem.

Há uma cadeira por perto, e Cari afunda nela.

— Filhos da puta. — Ela se dá conta de uma coisa. — Então, onde estão os Deuses de Ferro Negro, El? Eles têm os outros sinos também?

— Não. Enquanto você estava fora, eu removi o conteúdo do cofre por segurança.

— Como assim? O que você está fazendo com os sinos? Ninguém nunca deveria tocar nessas coisas, nunca mais. Nunca mais mesmo, caralho. — Ela aperta com mais força a faca, para combater seu pânico crescente. Avalia a distância que as separa. — Você nunca me contou o que realmente aconteceu, no ano passado, quando entrou no cofre. Os Deuses de Ferro Negro teletransportaram você para as ilhas dos Ghierdanas. Qual foi o preço, Eladora? O que foi que você prometeu a eles?

— O que eu *devo* a eles — sussurra Eladora. Ela se levanta. — Venha cá. Eu quero lhe mostrar uma coisa. — Eladora acena para Cari do outro lado da sala, a leva até um alçapão no chão. — Tem proteção contra mim. Não posso tocar nele.

Você tem que abrir.

Cari engancha a mão no anel de ferro e abre a escotilha. Os feitiços de proteção reluzem no alçapão por um momento. Há um pequeno espaço de armazenamento abaixo — Jere Taphson guardou frascos de alkahest lá embaixo uma época.

Agora é outra coisa.

— Por que — pergunta Cari — você tem uma carga de cerco de flogisto embaixo da sua cadeira?

— Porque eu não sei quando os Deuses de Ferro Negro vão cobrar a dívida. Não sei quanto tempo tenho, Cari. Eu reuni todo o poder que posso, o mais rápido que consigo, para usar a fim de melhorar Guerdon. Mas, quando os sinos me chamarem, vou ignorá-los o melhor que puder. — Eladora claramente ensaiou este discurso, repetidamente, mas sua voz ainda treme no final. — Preciso da sua ajuda. Por favor. Eu não posso fazer isso sozinha.

Cari vai até a janela. A vidraça é nova, e ela nota distraída a luz da tarde brilhando em pequenos cacos de vidro nas fendas do peitoril. Olha para as torres da Cidade Refeita do outro lado do Arroio. Fecha os olhos, e há uma imagem posterior, como se ela olhasse diretamente para o sol. Um dragão enrola-se ao redor de Mastro, o aprisionando.

Ela quer correr para ele. Atravessar sorrateiramente a fronteira, confiar que terá seu poder de volta. A Santa das Facas, renascida. Para fazer o que fez com Artolo, só que desta vez ela não vai deixar um inimigo para trás.

Breathe. Nade. Dê as costas.

— Preciso saber no que estou me metendo — diz Cari.

— Nossas fontes na Cidade Refeita se foram — admite Eladora.

— Perdoe-me — diz uma voz da porta. — Eu não queria escutar.

Eladora corre até o recém-chegado.

— Ah, Cari, permita-me apresentar o ministro Nemon.

— Nós nos conhecemos — retruca Cari bruscamente. — Mais ou menos. Durante a invasão, logo antes de eu matar Pesh, eu o vi na Ilha Hark. E o vi morrer na Cidade Refeita antes disso. Que diabos?

— Uma série improvável de eventos — diz Alic, suavemente —, e nenhum dos quais é pertinente agora. Bem-vinda de volta a Guerdon, Carillon Thay. — O ministro sorri, e isso não é reconfortante. Então ele aponta para a mochila de Cari. — Você tem algo para mim.

Cari franze a testa.

— O que você quer dizer com isso?

— Como eu estava dizendo, Cari, permita-me apresentar o ministro Nemon

— diz Eladora. — Ministro da segurança. — Ela faz um gesto mágico com a mão, como se afastasse uma atenção indesejada, e continua. — E, além disso, sombra divina da Aranha do Destino, divindade encarnada de espiões e ladrões.

— Mas que porra é essa?

— Não combinamos que essa informação seria divulgada — murmura o espião para Eladora.

Nemon sorri novamente para Cari. Sua expressão está em um registro diferente agora, e é como se ela o estivesse vendo pela primeira vez. Os músculos sob sua pele estão estranhamente tensos, uma máscara articulada cheia de cordéis que ele pode puxar. Seu sorriso é tão artificial quanto algo cultivado em um tanque alquímico.

— Ele é um deus? Não um santo ou algo assim, mas um deus de verdade?

Se ele consegue fazer isso, por que Mastro não consegue?

— Só no sentido mais reduzido — diz o espião.

— Todo mundo está sempre me dizendo que deuses são padrões repetidos — diz Cari. — Redemoinhos no éter, feitiços que se lançam sozinhos. Eles não pensam como nós, você disse. Então... como?

O espião toma a cadeira de Eladora.

— Por meio de um grande sacrifício. Você está correta, Carillon, ao dizer que deuses existem, como eu mesmo já existi, fora das restrições do tempo mortal. Os santos são nossas máscaras, permitindo-nos interagir e compreender o reino material. Quando Ishmere atacou Severast e derrubou meus templos, alguns dos meus sacerdotes escaparam por caminhos secretos. Suas orações preservam o fio da minha existência. Enquanto eles viverem, eu também viverei.

— Então, se eu te esfaquear — pergunta Cari —, o que acontece?

— Por que — diz Eladora, com um tom de desespero na voz — a sua mente vai para isso no mesmo instante?

— Considerando o que estamos pedindo para ela fazer — responde o espião —, é uma boa pergunta. Mate-me e eu volto. Eu sou um deus, e deuses não podem morrer facilmente. Rasce, porém, ainda é um mortal. Mate-o, e ele morre.

— El disse que você já tentou isso e não funcionou.

— Ah — diz o espião. — Mas agora nós temos você, e você pode passar pelas defesas dele.

Como passei pelas de Rhan-Gis, pensa ela. Hesitante, Cari mete a mão dentro da sacola, puxa um pacote embrulhado em pano.

— O grimório da dra. Ramegos — diz Eladora com genuína alegria, a ansiedade de um bibliotecário quando um livro perdido há muito tempo é devolvido. — Você o trouxe de volta!

— Não. — Cari desembrulha o oleado. Dentro está o etérgrafo retirado do laboratório de Vorz em Ilbarin. Ela carregou a maldita coisa toda até ali. — Nunca consegui fazer funcionar. Roubei de um feiticeiro Eshdana chamado Vorz que trabalha para os dragões.

— Já ouvi falar deste Vorz. Um alquimista de rua, pelo que todos dizem — diz Eladora —, mas este etérgrafo não foi feito em nenhum beco.

Nemon examina a máquina.

— Está intacto, ao contrário daquele na Pousada da Porta Verde. Podemos extrair ecos psíquicos disso, descobrir o que eles estavam falando. Um prêmio valioso.

Cari dá de ombros.

— Quanto tempo vai levar?

Eladora dá um sorrisinho triste.

— Eu tenho um alquimista de talento singular na equipe. Não vai demorar muito.

— E eu tenho algo para você em troca — diz o espião.

Nemon enfia a mão no bolso, tira o que parece ser um lenço de seda cinza, delicado como uma teia de aranha. Ele sacode, e um pequeno seixo perolado cai.

Suspenso no ar por um momento, caindo de ponta a ponta.

Para colidir com a superfície do diário de Jermas, parando no couro escuro da encadernação.

Cari respira fundo. Enxuga os olhos, seu rosto de repente molhado de lágrimas.

Ela coloca a mão na mesa, as pontas dos dedos roçando a pedra.

Mastro, você está aí?

Sim.

Cari e Mastro começam com palavras. Vacilantes, desajeitadas, deslocadas.

Me desculpe por ter sumido tanto tempo

Eu não pude aguentar

Eu cometi erros

Eu senti saudade de você

As palavras dão lugar a uma enxurrada de emoções e lembranças. No jargão técnico de feiticeiros e teólogos, suas almas são congruentes.

Para Cari, a presença de Mastro é um abrigo contra a tempestade. Ele é seu

lar, o único lugar onde ela nunca sente aquela inquietação nervosa, nunca sente que tem que se mover e lutar para sobreviver. O lugar onde ela não precisa se perder. Ela retorna para ele agora com novos olhos. Ela viu a Guerra dos Deuses. Os horrores que estão por vir para Guerdon se o frágil Armistício se romper e a guerra voltar à cidade — campos de internação vigiados por guardas armados, prisioneiros dragando os últimos resquícios de um mundo moribundo para homens cruéis. Deuses loucos para adoradores loucos, negando o mundo ao seu redor, cambaleando em direção ao esquecimento.

No final, nada além de vermes.

E, para Mastro, Cari é vida e fogo, uma luz que o guia. Atrás dele, o poço pedregoso do desespero. Acima dele, sempre inalcançável, está o dever transmitido a ele por seu pai. Idge está sempre lá em memória, pendurado na forca, ao mesmo tempo sacrificado e libertado do sonho de uma cidade melhor. Como alkahest, Cari o liberta para se mover, pensar, encontrar outro caminho.

Bem-vinda ao lar.

— Achei que não ia conseguir.

Eu sabia que você conseguiria.

— Mentiroso. Você me disse para não ir.

Foi difícil.

Os pensamentos dele carregam aquela escuridão com ele, a lembrança de seu tempo quebrado. Cari estremece. Mesmo experimentar essa dissolução, esse desfiar de segunda mão é aterrorizante.

— O que você é agora? Eu vi a Cidade Refeita quando nos aproximamos, e... não era você.

Fui expulso. A voz de Mastro é pensativa. Embora eu não tenha mais certeza do que “eu” realmente significa. O que você é, Cari? Sua alma? Seus pensamentos? Suas lembranças? O corpo que abriga isso tudo? Somos todos mais fluidos do que imaginamos, eu acho. Buscamos significado para nos dar forma.

Cari aperta o punho ao redor da pedra com tanta força que ela se enterra em sua pele.

— Estou aqui. Eu voltei pra você. Caguei para filosofias. Que tal isso como resposta?

Um lampejo distante de divertimento. Ela aceita.

— Ouvi dizer que você está me traindo com outro santo... — diz ela, para diverti-lo.

Rasce. Ele é... Eu achei que ele tinha tudo para ser um bom homem. Ainda acho. Mas sua lealdade ao dragão o envenena. A voz de Mastro aparece e desaparece na mente de Cari. O equivalente psíquico de um sussurro furtivo.

— Você está se escondendo dele.

Ele me expulsou.

— Como ele forçou você a sair? Quero dizer, é seu... — Ela procura a palavra certa. Corpo? Domínio? Dom milagroso?

Minha consciência é frágil, diz Mastro. Eu não posso lutar com ele sem... perder o fio de mim mesmo.

Cari consegue sentir sua fragilidade. A mente de Mastro é como uma bolha de sabão na superfície da pedra. Algo bonito, precioso e fugaz. Ela atravessou o mundo para encontrar um jeito de salvá-lo e agora ele corre mais perigo do que nunca. Ela olha para o outro lado da sala, onde Eladora e Alic Nemon sussurram um para o outro. Eladora e um deus renegado, usando uma máscara humana. *As orações deles preservam o fio da minha existência*, dissera Alic, como se isso fosse algo de que se orgulhar. Usar pessoas como pedras de apoio para atravessar o lamaçal.

Mastro poderia fazer o mesmo? Cari carregaria com prazer esse fardo. Mas ele já estava desaparecendo mesmo quando ela estava lá ao seu lado, em seu papel de Santa das Facas... para começo de conversa, foi por isso que ela partiu! Há algo de diferente em Mastro, então o truque que Nemon está usando não funcionará para ele. Todos esses feiticeiros, alquimistas e sacerdotes à solta por aí, conspirando uns contra os outros, e nenhum deles disposto a dizer a ela como consertar as coisas.

Cari, está tudo bem. Não é seu trabalho me salvar.

O pensamento dele vem como um choque. Ela tem viajado sozinha há tanto tempo que havia esquecido como era tê-lo respondendo aos seus pensamentos.

— Claro que é — responde Cari.

Não, não é. Algumas coisas não podem ser consertadas.

— Que se foda. Os Ghierdanas roubaram meu sangue, Mastro. Eles roubaram meu amuleto. A única razão pela qual Rasce foi capaz de fazer o que fez é por causa desses bagulhos mágicos e alquimia.

Acho que não foi só isso. Minha primeira conexão com ele foi antes disso. Acho que reconheci algo nele. Algum... potencial, talvez?

Cari corre os dedos pelo cabelo em frustração.

— Eladora quer que eu o mate. Então, mataremos ele. Ele merece por tudo que fez. Por ter queimado as torres e...

Nós também queimamos as torres.

— Não é a mesma coisa. Aquilo foi um acidente...

Não sabíamos o que aconteceria e tentamos consertar depois. Corrigimos as coisas da melhor maneira possível. Devemos dar a Rasce a chance de corrigir e resolver isso

pacíficamente. A cidade já viu morte o suficiente.

— Merda divina, não. Essa porra toda *começou* porque eu não matei Artolo quando tive a chance. Chega de deixar inimigos atrás de nós. Mastro, eu passei meses fugindo dos Ghierdanas. Os bastardos não desistem. Eles são todos, eu não sei, consanguíneos ou algo assim.

Criados desde o nascimento para servir ao dragão. Mas você, dentre todas as pessoas, Carillon Thay, deveria saber algo sobre se libertar de sua família monstruosa e das intenções dela para você.

— Ah, vá se foder.

Desculpe, mas... nós podemos fazer isso. Você se lembra, na Crise, antes de eu morrer, quando pensamos que poderíamos ganhar o controle dos Desfiadores usando você? Este é um momento igual. Idge escreveu que há momentos em que os indivíduos podem se libertar das forças históricas que os constroem e fazer a mudança.

Carillon geme.

— Você é tão teimoso. Tudo bem. Vamos tentar... mas primeiro a gente pega o Ratazana.

Porque Ratazana está sempre tão ansioso para perdoar aqueles que o prejudicaram, diz Mastro com uma nota irônica de alívio na voz.

— Exato. Espero que ele te leve para a sarjeta com o resto de nós, meros mortais. — Cari vasculha a mesa de Eladora, ignorando o olhar horrorizado dela, e encontra um pequeno colar de prata com um pingente de âmbar. Ela saca sua faca, tira o âmbar de seu encaixe e coloca a pedrinha-Mastro em seu lugar.

— Salvar você comprou uma chance para Rasce. Se ele não aceitar, eu vou matá-lo.

Rasce está observando os túneis. Ele vê como você via. Se você entrar na Cidade Refeita, ele saberá.

— Ele vai ter que me pegar primeiro.

Os Homens de Sebo silvam e olham de soslaio quando Carillon deixa o litosário. Ela faz uma pausa na soleira e olha para a prima. Eladora fica nas sombras da porta, tomando cuidado para se manter fora de vista. Vacilando a cada movimento nos telhados, cautelosa tanto com deuses quanto com homens armados.

— Tome cuidado, Carillon — diz Eladora. — Por favor, volte quando tiver lidado com Rasce. Encontrar uma saída para este perigo imediato exige uma diplomacia delicada. Uma vez restabelecido o equilíbrio entre as forças de ocupação, precisaremos muito de um período de estabilidade. Precisaremos de

tempo para, hum, tranquilizar os alquimistas de que Guerdon ainda é segura para os negócios e convencê-los a mudar de ideia sobre partir.

Cari olha para as torres da Cidade Refeita.

— Eu não vou voltar, El.

— Você está deixando Guerdon?

— Não. — Cari fecha a mão em volta do colar. — Mas eu não vou ser uma de suas ferramentas. Não vou me conter. Aquela cidade lá em cima é minha.

— Eu preciso dos Ghierdanas, Carillon. Sem os dragões, o Armistício não vai durar. Toda a maldita questão é que os três poderes anulam uns aos outros: se um deles quebrar a trégua, os outros dois são obrigados por tratado a atacar. — Eladora dá um passo à frente para agarrar o braço de Cari. — Se você enfraquecer muito os Ghierdanas, vai estragar tudo. Ou acabar c-conseguindo que a matem.

— Não vou enfraquecê-los. Eu vou expulsá-los. Não vou deixar que eles suguem todos nós em nome da *estabilidade*. Que se foda. El, eu vi aonde isso vai dar, como tudo apodrece e estraga. Vou salvar Guerdon disso. Não sei como, mas vou começar salvando Mastro.

CAPÍTULO QUARENTA E TRÊS

— **N**o três — sussurra Baston.

Um, e sua mão roça sua pistola. Ele não deveria precisar dela, mas após o ataque ao Mandel, há muitas armas espalhadas pela Cidade Refeita.

Dois, e respira. Cabeça firme, mãos firmes. Como o Cavaleiro Febril lhe ensinou. Afaste todos os pensamentos de Karla. Lembre-se do seu juramento. Ele olha para a rua, verificando se seus homens estão no lugar. Eshdanas de Lyrrix, todos eles.

Três, e ele chuta a porta.

O lugar na rua Cabeça de Cavalo é típico da Cidade Refeita: uma mansão de pedra, conjurada a partir dos sonhos moribundos de Mastro, agora transformada em favela. Na verdade, Baston o reconhece: havia um livro infantil de contos de fadas que Mastro tinha quando era criança, e Karla o herdou quando Mastro cresceu. Baston se lembra da ilustração desbotada da mansão de algum bravo cavaleiro e agora ele percorre a memória que Mastro tinha dela. Ele passa por cima de sacos de dormir esfarrapados, recuperados de algum navio naufragado. Afasta uma cortina puída. Manchas de sujeira nas paredes.

Um sujeito na entrada luta para ficar de pé. Leva a mão a uma lâmina. Baston dá um soco na cara dele, chuta-o para ter certeza de que ele continue no chão. Apanha a lâmina sem perder o passo.

Há gritos de surpresa em outras salas. Uma confusão entorpecida: é muito cedo, antes do amanhecer.

— Segurem eles — ordena. Seus homens avançam, tomando os pisos

inferiores. — Não machuquem ninguém — ordena Baston — a menos que se movam.

Ele marcha para cima. Terceira porta à esquerda, Rasce lhe disse. As paredes do corredor estão cobertas por um rabisco de tinta preta, uma ladainha em alguma língua que ele não fala. O povo de Mattaur faz isso, ele ouviu dizer. A pedra sob a pintura brilha com sua própria luz interna por um momento. Ele não está sozinho.

Terceira porta à esquerda. Baston faz uma pausa, fareja o ar. Um cheiro fraco de flogisto.

— Gunnar — grita ele. — Sou eu. Não bagunce mais as coisas.

— Baston — grita Gunnar. — Não tenho nada contra você. Mande entrar o garoto dragão.

— Ele não está aqui.

— Junte-se a nós, Baston! Você não deve nada a esse cretino, não depois do que ele fez com Karla.

— Eu dei minha palavra.

O clique tumular de uma culatra se fechando.

— Entre então. Vamos conversar.

— Porta — sussurra Baston.

A parede do corredor à esquerda da porta ondula, a pedra amolece. Baston abaixa a cabeça e avança pela brecha — é como forçar passagem através da lama — para o aposento do outro lado. Gunnar está lá, de frente para a porta com uma arma na mão. Seus olhos se arregalam de surpresa, mas ele é muito lento. As mãos fortes de Baston se fecham no cano, forçando-o para o lado. A testa de Baston se choca com o rosto de Gunnar, e o garoto cai no chão.

Baston arranca a arma da mão dele, vira-a, aponta-a para a mulher na cama.

— Não — diz Baston.

— A família dela morreu nas chamas do dragão. — Gunnar cospe sangue nas botas de Baston. — Quantos de nossos amigos os Sebos pegaram? E você não dá a mínima. Você gastou seu ouro e gastou nossas vidas e não dá a mínima. Os dragões e seu maldito culto, e você agora é um deles.

— Você pegou as cinzas primeiro.

Gunnar passa a mão ensanguentada na testa.

— Sim, e você me disse para pegar. Karla disse que isso não queria dizer nada, que nós teríamos de volta o que eles tiraram de nós. Mas agora... — Ele olha para Baston. Sua voz treme de medo. — Você vai me matar?

Baston se abaixa, puxa Gunnar para cima. Cola a arma no flanco dele.

— Você quebrou seu juramento. Agora é com o chefe.

Baston encontra Rasce esperando em um café nas proximidades. Quatro Eshdanas na porta, mais dois dentro, e cada ponta da rua sob guarda também. Baston flagra algumas pessoas olhando com medo para ele enquanto marcha com Gunnar até o pequeno restaurante. A proprietária — uma mulher mattauresa, olhos marcados com *kohl* escuro, seus sapatos de madeira batendo no chão enquanto tira os pratos das mesas — franze a testa quando ele entra com Gunnar, mas rapidamente esconde seu nojo. O local foi esvaziado de outros clientes: são apenas Rasce e seus guardas.

Rasce parece mais forte. Apenas um pouco de rigidez na maneira como ele se vira revela seus ferimentos. Sua jaqueta de gola alta e mãos enluvadas escondem qualquer vestígio da Praga de Pedra.

— Gunnar — diz Rasce. Ele abaixa sua faca de manteiga e pega seu dente de dragão. — Você conspirou contra os Ghierdanas. Você atacou a taverna.

Gunnar engole em seco.

— Não, senhor.

— Eu ouvi de seus próprios lábios, amigo.

Gunnar engole um bocado de catarro e cospe. Rasce não se desvia. A saliva escorre por sua bochecha. Rasce pega um guardanapo e limpa tudo com cuidado. Joga-o de volta na mesa. Então, com a mesma mão, ele agarra Gunnar pela garganta e ergue o corpo do homem maior. O braço de Rasce treme com o esforço, mas a força concedida a ele pela Praga de Pedra é óbvia.

— Este homem fez um juramento para os Ghierdanas, não fez, Baston?

— Fez.

— E qual é o castigo para quem quebra o juramento?

— Morte.

— Mas talvez — diz Rasce — eu possa ser misericordioso. — Ele deixa Gunnar cair. — O que você acha, Baston? Talvez pudéssemos usar um informante?

Gunnar ofega, incapaz de falar, mas seus olhos olham suplicantes para Baston.

— O castigo por quebrar o juramento — diz Baston lentamente — é a morte. Gunnar sabia disso quando pegou as cinzas. E você vê tudo. Você não precisa de nenhum espião na Cidade Refeita.

— Suponho que não. — Rasce suspira. — Muito bem.

Heinreil teria feito o Cavaleiro Febril matar Gunnar, pensa Baston. Ou ele teria me mandado fazer isso. Nas ruas do velho Arroio, Heinreil foi o chefe generoso de cujas mãos a prata fluía. Ele era o homem a quem se ia pedir favores, o tribunal

de última instância. Eram os tenentes como o Cavaleiro Febril ou Baston que matavam, que carregavam esse pecado. Baston já está cumprindo seu maldito juramento ao dragão, e isso é fardo o bastante. Rasce vai fazer essa execução. O povo da cidade vai vê-lo fazer isso.

— Você mesmo deveria fazer isso. Faça lá fora — diz Baston. — Mostre às pessoas o que acontece quando elas irritam o dragão.

— Tem certeza?

Baston cerra os dentes e assente.

Eles arrastam Gunnar para fora. Baston observa pela janela quando eles forçam o rapaz a se ajoelhar. Um dos Eshdanas puxa para trás sua cabeça, expondo sua garganta.

Heinreil sabia mentir e manter as mãos limpas.

Rasce brande o dente de dragão, então o passa no pescoço de Gunnar num borrão vermelho. Sangue jorra pela pedra perolada da rua, correndo para as gargantas famintas das sarjetas. Quando Gunnar para de se contorcer, eles pegam o corpo, jogam em um carrinho. Vão para a rua Lanterna, até o porão. Porões agora, pois a equipe de Vorz expandiu sua catacumba improvisada para lidar com o aumento da demanda.

Uma centena de olhos vê Rasce assassinar Gunnar. Baston não tem a consciência sobrenatural do Ghierdana, mas conhece Guerdon. Sussurros pelas ruas, como veneno derramado em cada ouvido. A cidade azedando. Baston está preso a seu juramento, mas pode desfazer seus erros. Ele pode conduzir uma cisão entre a Irmandade e os Ghierdanas, forçar as pessoas a se unirem contra o deus tirano que está crescendo em seu meio.

Heinreil o ensinou a ser um monstro. Muito bem: então ele será um monstro. Ele forçará alguns membros da Irmandade a se levantarem. A opressão das guildas criou Idge. Ele forçará algum outro herói a surgir.

Rasce volta. Ele joga um punhado de moedas em cima da mesa, mas a dona do café não toca no dinheiro. Ela desaparece num quarto nos fundos para pegar um balde de água e segue em direção ao pavimento manchado lá fora. Sem dúvida, teme que seu café seja atingido em seguida, como alvo de colaboração com as forças de ocupação.

— Sabe — diz Rasce —, o tio-avô deve seguir em frente em breve. Voltar a Lyrix ou a Ilbarin para limpar a bagunça que meu tio Artolo deixou lá. Eu voarei com ele, é claro, mas há um lugar para você também. Um alto posto nos Eshdanas, riqueza e poder além dos limites.

— O que você disser, chefe.

Rasce dá um passo em direção a Baston, e Baston recua.

— A praga, chefe. Melhor eu não chegar muito perto.
— É claro. — Há um peso na voz de Rasce, uma resignação de chumbo. Ele se vira, os olhos semicerrados enquanto sua mente tremeluz atravessando a pedra.
— Chefe... — diz Baston.
— Sim?
— Você realmente falou com Mastro Idgeson?
— Por um tempo. Mas ele se foi agora. A Cidade Refeita pertence ao dragão.
— Rasce se vira. — Continue a lista de nomes que dei a você. Mande todos para a rua Lanterna. — Ele limpa o dente de dragão num guardanapo, joga-o no chão.
— O tio-avô me chama.

O tio-avô toma sol na praça. Rasce se aproxima e se curva, estremecendo quando as placas de pedra cravam em suas costelas.

— Meu menino — retumba o dragão. — Como está sua cidade?
— Ainda não se estabilizou — admite Rasce —, mas o problema diminuirá.
— É bom que eles conheçam o medo. — O tio-avô estica as asas. — Ande comigo, Rasce.

O tio-avô o conduz pela praça. Por um momento, Rasce é confortado pela presença do dragão; ele pode sentir os passos estrondosos do tio-avô enquanto caminha pelo pátio, sentir as escamas da cauda do dragão deslizando pelas lajes. Contempla a glória radiante do dragão por todos os ângulos. Isso o tranquiliza. *O tio-avô o ajudará com essa maldita santidade*, mas ele não consegue se livrar da impressão incômoda de quão *pequeno* o dragão é, em comparação com a Cidade Refeita.

— Olhe — retumba o dragão.

Rasce observa as fileiras serrilhadas de nuvens cinzentas marchando do mar, as manchas deslumbrantes de céu azul nas lacunas entre elas. Ele se imagina voando com o tio-avô, acima daquele dossel tedioso para o reino brilhante além, libertado da terra sombria.

— Ali não, Rasce — diz o tio-avô, rindo. — O porto.

— Ah. — Rasce olha para o porto salpicado de ilhas. — O que tem ele? — Com olhos de pirata, ele distingue navios mercantes e cargueiros de barcos de pesca e navios de guerra.

— Durante a invasão, Carillon Thay usou seus milagres para erguer as ruínas naufragadas do *Grande Repesália*. Ela conjurou uma nova ilha. — O tio-avô para e finca as garras na praça, rasgando as lajes e quebrando-as em pedaços menores. Rasce estremece quando as garras arranham sua carne emprestada. — O dr. Vorz

propõe que eu espalhe pedras como sementes e que você as faça brotar. Imagine isso: uma barreira que podemos comandar, sobrinho. Cada navio que passa pelo porto nos prestará homenagem e, se desejarmos, podemos fechá-la. O dr. Vorz é um homem de visão.

Rasce fecha os olhos e imagina. O mesmo milagre que ele conjurou no Pátio do Nevoeiro repetido várias vezes. A última vez que ele fez isso, a pedra rasgou suas entranhas mesmo enquanto ele estilhaçava o mundo.

— Tal milagre — sussurra ele — custaria caro.

— Não tenha medo — diz o dragão. — Tudo está arranjado.

No horizonte, um grande cargueiro entra no porto sob escolta armada.

O *Filho da Lua* voltou para Guerdon.

A noite cai quando Rasce retorna à casa na rua Lanterna. Há trinta e sete guardas estacionados lá, na casa e nos prédios ao redor, vigiando o pátio e os becos.

Duzentas e quatro pessoas nos prédios imediatamente próximos, e pelo menos cento e cinquenta delas o odeiam. Ele consegue sentir a raiva delas através da pedra.

Sob o manto da escuridão, dois meninos picam o nome de Karla numa parede em um beco. Em uma torre próxima, uma ladra dos poucos que voltam do Pátio do Nevoeiro está caída em um canto. Ela tomou pó de lótus para entorpecer a mente, mas ainda tem pesadelos com as paredes de pedra ao redor dela ganhando vida, explodindo em espinhos e facas. Rasce ouve seu nome repetidamente, sussurrado nas mesas de jantar e em reuniões clandestinas em tavernas e templos.

Eu não pedi por isso, ele quer gritar. Mesmo contida, sua raiva faz a pedra ao seu redor queimar, ondas de luz fantasma resplandecem sob o pátio enquanto ele caminha em direção à casa.

Doze guardas estão lá, incluindo o atirador no sótão. Quatro trabalham no porão, suas picaretas cortando seu corpo, rasgando novos buracos nele para combinar com os feitos pelas agulhas. Eles já enterraram Gunnar Tarson. Rasce consegue sentir o cadáver como se ele fosse um caroço sob a pele, sentir partículas microscópicas de poeira invadindo o corpo, brotando dentro do morto como fungos de mármore. Uma Cidade Refeita em miniatura, crescendo dentro de Tarson, aquelas minúsculas torres como cílios na ferida aberta no pescoço de Tarson, empurrando através da carne morta em busca da alma do homem. O ódio de Tarson vem num dilúvio com o resíduo, os últimos vestígios da alma fluindo para a pedra faminta.

Rasce não pode ficar ali. Ele vai enlouquecer. Não quer mais essa santidade. Ele não foi fiel? Não mostrou sua devoção? Fez tudo o que lhe foi pedido e muito mais. Não falhou como tio Artolo. Não ficou espreitando e conspirando como Vyr. Fez o que lhe foi pedido.

Em Lyrix, eles trancam os santos em hospícios que chamam de mosteiros.

Rasce se vira e corre, fugindo do pátio. Fugindo daquela casa terrível, daquela cidade horrível. Ele tem que voltar para a praça, voltar para o tio-avô. O dragão vai levá-lo para longe. Levantá-lo para longe da pedra e do lodo, levá-lo para os ares frescos acima. O tio-avô irá salvá-lo. O dragão é velho e sábio. O dragão o escolheu; ele deve ser mais precioso para o tio-avô do que qualquer joia. O tio-avô irá salvá-lo.

Os guardas gritam, alarmados com ele. Pedem que ele volte. Pés correm atrás dele, como uma batida de tambor em sua espinha. Ele torce a rua atrás de si para que não possam persegui-lo. Os caminhos se curvam à sua frente, um terremoto conveniente. Do outro lado da cidade, ele sabe que Carancio e Thyrus voam assustados, sabendo que o major Estavo se agacha no dracódomo, confundindo a fuga desabalada de Rasce com o trovão de abertura de um bombardeio de artilharia.

Ele fecha os olhos e corre às cegas, mas ainda consegue ver. A cidade se abre para ele. A pedra não o impedirá. Agora mesmo, neste exato instante, ele consegue ver o dr. Vorz nas docas, de pé no convés de um navio enquanto seus serviços extraem pedaços de pedra da muralha marinha. Ele sente cada golpe da picareta, e cada bloco é um tormento que aguarda.

É quase um alívio encontrar a multidão. Uma dezena de rufiões — ele poderia invocar seus nomes com um pensamento, refazer os caminhos que eles fizeram pelas ruas caso desejasse. Eles também o conhecem: quem não conhece Rasce, Escolhido do Dragão, príncipe da cidade?

Um punho estala em sua mandíbula. Uma bota bate em seu estômago. Um deles chuta Rasce na parte de trás do joelho, jogando-o no chão, então passa uma faca em sua garganta, mas nenhum deles consegue machucá-lo. Os impactos de todos os golpes são engolidos pelas ruas ao redor. Rasce é amaldiçoado com invulnerabilidade. Nem mesmo a faca pode atingi-lo.

Baston vem correndo pela rua, mas apenas o tio-avô pode salvá-lo. Rasce fica parado, observando com distanciamento enquanto Baston dispersa os atacantes com brutalidade eficiente. Faz com que fujam pelas ruas.

— Vá atrás deles!

— Vou colocar os nomes deles no livro — diz Baston, e Rasce tem que rir. A lista já é muito longa. Ele não pode ficar ali até que isso seja feito. Que algum

outro serviçal do dragão assuma a cidade. Ele não pode suportar.

Baston o ajuda a caminhar de volta à rua Lanterna, o leva lá em cima para o quarto. Uma série de dores agudas. Injeções de tintura? Alkahest? Sedativos? Ele não sabe dizer, mas isso derrete sua alma.

— Baston — resmunga Rasce. — Eu não posso continuar.

— Os deuses enviam dragões para açoitar tanto o pecador quanto o homem honesto — cita Baston, e vai embora.

Naquela noite, ele sonha com um nome que não está na lista.

Carillon Thay.

CAPÍTULO QUARENTA E QUATRO

Dol Martaine cospe sobre a amurada do barquinho deles.

— Este é o tipo de esquema sem sentido pelo qual você e Adro me atormentaram por anos, então agora vou mostrar a vocês como fazer isso corretamente.

Cari movimentava os remos, indo em direção a Shriveport, a Cidade Refeita se ergue acima deles como uma montanha escura contra as nuvens. Apenas as luzes de Guerdon podem ser vistas nesta noite suja: os lampiões acesos em Morro Santo, o brilho distante contra as nuvens das fornalhas dos alquimistas e o reluzir da pedra luminescente. Algumas velas queimam nos telhados, fazendo Cari estremecer.

— Fique abaixada — murmura Dol Martaine.

Cari se abaixa sob a pilha de sacos de aniagem, escondendo-se enquanto eles passam por uma patrulha Ghierdana. Martaine chama uma saudação, alguma piada lyrixiana, e os Eshdanas no barco-patrulha riem e os deixam passar.

— Só me deixe perto o suficiente pra que eu possa nadar até a praia — sussurra Cari — e depois você volta. Não precisa vir comigo.

— Ah, e o que eu diria a eles se eu deixasse você morrer?

Martaine leva o barco até a lateral de um cargueiro maior, encontra uma linha na água. Eles se esgueiram a bordo como fantasmas, e de lá seguem seu caminho até as docas, desaparecendo no labirinto de becos. Cari assume a liderança ali,

conduzindo-o através do labirinto. Paredes do armazém de tijolos dão lugar à pedra perolada, uma onda congelada de criação.

— Um momento.

Cari respira fundo, estende a mão e toca a pedra da Cidade Refeita. A pedra parece vazia no início, oca... mas então parece que toda a cidade está escorregando na direção dela, desenrolando-se, algo escamoso e titânico. Há outra presença ali, onde antes havia apenas Mastro.

Procurando por ela. Caçando-a.

— Merda.

— O que foi? — Martaine olha em volta, como se esperasse que os inimigos saltassem das sombras.

— Nada com que você possa lutar. Vamos.

Eles retrocedem, contornando as margens da Cidade Refeita. A chuva varre o porto, encharcando os dois, transformando os becos em afluentes. Cai mais chuva em um minuto do que Cari viu em todo o seu tempo em Ilbarin, água jorrando através de canos, borbulhando nas sarjetas...

Assovando ao bater na chama da vela. Um Homem de Sebo cai na frente deles, bloqueando seu caminho, inundando o beco com uma luz forte. A coisa é mais alta que Dol Martaine uns trinta centímetros ou mais, horrivelmente distendida. A carne de cera se contorceu em uma expressão meio interrogativa, meio feroz, como se tentasse se lembrar por que não está desmembrando os dois naquele exato instante.

Cari tem sua faca, mas ela sabe que as criaturas curam feridas pequenas instantaneamente. Martaine está carregado de alquimia, mas a maior parte das armas ou não faz efeito nos Homens de Sebo, ou matariam Cari e Dol Martaine se tentassem usá-las muito de perto.

Os lábios do Homem de Sebo se abrem, fragmentos pegajosos de cera quente pingam de sua boca iluminada por velas.

— Documentoss.

— Aqui — diz Martaine confiante. — Nesta sacola. — Ele estende um saco de yliastro, sacode-o. — Dê uma olhada.

O Homem de Sebo se inclina para a frente — e Martaine enfia o saco na cabeça do monstro, puxando bem o cordão. Cari avança e agarra a outra ponta da corda, os dois lutando para segurar a bolsa no lugar. O Sebo guincha, mas seu grito é parcialmente abafado. Ele se debate, um braço agitado pegando Martaine e jogando-o longe, mas o Homem de Sebo está mais concentrado em tentar tirar a cabeça do saco do que lutar. Seus dedos arranham o saco, mas as fibras são duras e ele está hermeticamente fechado. A falta de oxigênio apaga a chama no

crânio de Homem de Sebo, e ele fica paralisado no lugar, preso no meio de suas contorções.

— Coisa filha da puta — murmura Martaine ao se levantar.

— Haverá mais deles. E coisa pior.

Pior é o caminho para baixo.

Piores são os túneis de carniçais sob a cidade. A bravata de Martaine diminui à medida que avançam mais fundo, enquanto Cari o leva para as profundezas de Guerdon. Na distância insondável, ecoando pelos túneis, os gritos de hienas dos carniçais.

— Você confia nos carniçais?

— Em alguns.

— Aquele que estamos aqui para encontrar?

— Ratazana. — Cari brinca com seu novo colar. — Esse é complicado.

Eles escorregam e deslizam na lama, escalam os escombros. Os lugares escuros sob Guerdon são confortáveis para Cari agora. O ar fresco e úmido encanta sua pele. Seus olhos se ajustaram à escuridão, e ela mal precisa do pequeno lampião que trouxe consigo. Ali, ela se sente em casa de uma forma que nunca havia esperado.

A ladainha de maldições e juramentos abafados de Martaine sugere que ele está tendo uma experiência diferente.

— Chegamos — diz ela a ele. — Acenda a luz.

Martaine fica sem ar quando vê o tamanho absurdo da abóbada externa.

Eu fiz isso, pensa Cari. Nós fizemos isso. Ela deu a Mastro o poder de reescrever a cidade, para derrubar os alquimistas e enterrá-los naquele cofre. Em um instante, eles executaram uma transformação que refez Guerdon, um trabalho de séculos que desmoronou num instante.

Você entende uma coisa errada, e então o mundo inteiro é sua culpa.

É estranho estar naquela catedral titânica atulhada com os restos quebrados do maquinário dos alquimistas, esse monumento a seu próprio momento de poder desesperado, e reconhecer a própria arrogância. Naquela época, Cari pensava que tudo no mundo inteiro girava em torno da decisão que ela havia tomado. Agora, ela vê a verdade: a Guerra dos Deuses é muito, muito maior do que Guerdon. Mesmo que ela tivesse assumido o comando dos Desafiadores, se tornado a rainha que eles queriam que ela fosse e tomado o controle da cidade, o mundo além de Guerdon teria continuado a moer tudo sem remorsos. Os pobres coitados dos campos em Ilbarin não se importam com quem manda no parlamento de Guerdon; os deuses loucos continuam sua luta cega pela supremacia.

Um fardo deixa suas costas quando Cari cruza o cofre. *Nem tudo é culpa dela*, não importa quanto poder possua. Há um caminho entre sumir no anonimato dos mares abertos e o trono de Ferro Negro que eles mostraram a ela em visões.

Ela conduz Dol Martaine pela câmara, procurando o ponto fraco. Há uma parte queimada da parede, em algum lugar na escuridão, que marca onde os agentes de Haith tentaram invadir o cofre e roubar as bombas de Ferro Negro. Cari, Ratazana e Mastro as mantiveram seguras.

Talvez eles devessem ter destruído os sinos de Ferro Negro. Encontrado uma maneira, embora Cari não tenha certeza de que efeito isso teria sobre ela. Ainda está ligada a esses deuses. E Eladora também. E Miren também, embora isso seja uma marca na coluna pró-destruição.

Arranha. Arranha.

E então uma voz sai de sua própria boca. O gosto de lama e carne ruim.

— CARI. BEM-VINDA AO LAR.

— Ei, Ratazana. Para trás.

Dol Martaine planta uma pequena carga explosiva. Ela é terrivelmente pequena em comparação com a carga de cerco que os sapadores haithianos usaram, e Cari sabe o quão grossa ela fez aquela parede. Eles correm para se esconder. A bomba explode com um estalo agudo, perfurando um pequeno buraco na parede da prisão do Ratazana. Não tem a elegância de um milagre, mas é tudo o que eles têm.

Quando os soldados de Haith explodiram a parede, Cari sentiu. Ela tem que supor que Rasce é capaz do mesmo, que já está se movendo. O buraco não é grande o suficiente para Ratazana rastejar, mas ele começa a rasgar a pedra, suas grandes garras de carniçal atacando a parede quebrada.

Cari pega uma barra de metal retorcido dos escombros e corre, trabalha do lado dela, tentando arrancar pedaços de rocha para alargar a lacuna. A coisa está indo devagar, e a cada instante que eles esperam o perigo aumenta.

A sensação de lixa, na parte de trás de sua cabeça. Rasce está chegando.

Ratazana para de arranhar a parede e, em vez disso, empurra uma forma humana flácida através da fenda. Uma mulher, seu rosto vagamente familiar para Cari, dos velhos tempos. Karla Hedansdir, suja e descabelada, mas ainda viva. Cari puxa a mulher para fora e a joga nos braços de Martaine.

— RASCE ESTÁ PERTO. LEVE ELA — diz Ratazana, por meio de Martaine. — VÁ. EU VOU GUIAR VOCÊ ATRAVÉS DELA.

— Pro diabo com isso — retruca Cari.

Ela pesca seu talismã recém-feito e o pressiona contra a parede. *Mastro. Milagre. Pegue o que precisar de mim.*

A parede arrebenta. Cari estremece, mas ela passou por coisas muito piores em suas viagens e mal percebe a dor. Ratazana sai de sua prisão, o fedor de sua presença bizarramente reconfortante quando ele a arrebata; seu abraço quase matando-a esmagada.

— Vou lamentar comer o seu tutano — sussurra ele em seu ouvido. — Depois, falando por Karla. — HÁ SEGURANÇA NOS LUGARES PROFUNDOS. DESÇA PARA O REINO DOS CARNIÇAIS.

— Eu não vou fugir. Eu quero derrubar Rasce. Pegar de volta minha santidade.

— E DEPOIS?

— Derrubar todos eles.

— HURRH. IMPRUDENTE. TOLICE SAIR PROCURANDO BRIGA. MELHOR DEIXAR SEUS INIMIGOS MURCHAREM AO LONGO DOS ANOS. VOCÊ NÃO TEM PACIÊNCIA, CARILLON THAY.

— Mastro não tem tempo para esperar. Nem meus amigos do *Filho da Lua*. Se ficarmos sentados esperando o momento certo, talvez ele nunca venha. Você está comigo?

É uma aposta. Existem dois lados em Ratazana: o carniçal de rua que era amigo dela, e o carniçal ancião que ele se tornou. O carniçal ancião que esteve disposto a matá-la em uma ocasião.

— OS CARNIÇAIS ESTÃO SEGUROS. OS DEUSES DE FERRO NEGRO ESTÃO SEGUROS — diz o carniçal. Ele se estica e sorri. — ESTOU LIVRE PARA AGIR.

— Você vai ajudar a salvar seu amigo porque não tem nada melhor para fazer?

— HURRH. E ESTOU COM FOME. NÃO SINTO UMA FOME ASSIM FAZ MUITO TEMPO.

— Mastro não quer matá-lo a menos que seja necessário.

Ratazana pressiona sua garra na testa.

— CLARO QUE ELE DIRIA ISSO. VOCÊ TEM UM PLANO?

— Eu vou falar com Rasce. Se isso falhar... — Ela ergue a faca.

— FELIZMENTE PARA TODOS NÓS, NÃO TIVE MUITO A FAZER A NÃO SER PENSAR POR ALGUM TEMPO. NÃO É VERDADE, KARLA?

Karla luta para levantar a cabeça do ombro de Dol Martaine.

— Rua Lanterna — sussurra ela com dificuldade.

Ao longe, ribombando pelos túneis, um som de trovão.

— NEGAÇÃO DO TEMPLO — diz Ratazana. — COMO NA GUERRA DOS DEUSES. O JOVEM RASCE USA A RUA LANTERNA PARA CONSUMIR AS ALMAS DOS MORTOS. NÃO PRECISAMOS

RECUPERAR TODA A CIDADE REFEITA. TOMAMOS ESSE LUGAR DE PODER, E O RESTANTE VIRÁ.

— Tem certeza? — pergunta Cari.

— UM CARNIÇAL SABE. CONFIE.

— Não faço a menor ideia do que está acontecendo — diz Dol Martaine. — Nem uma única pista. Mas isso... — ele aponta o polegar na direção do barulho estrondoso — parece um problema.

O submundo se remodela para abrir caminho para Rasce.

Ele desce como um dragão mergulhando, cada passo o leva para mais perto de Carillon Thay. A memória dela percorre a pedra como se sangue contaminado dela corresse em suas veias.

Ele pode vê-la nas visões, embora doa olhar para ela, a retroalimentação psíquica esfaqueando o olho de sua mente. Ela está nas profundezas da Cidade Refeita. Não está sozinha: Rasce está ciente de Ratazana, de Karla, de outro homem mortal, mas Ratazana mal existe para ele, e mesmo Karla é apenas uma mancha de graxa, um fiapo fugaz de carne e osso. Mas Carillon... ela é como ele.

A lâmina de dente de dragão está em sua mão. Ele mal está consciente de ter um corpo mortal — uma parte muito grande dele está na cidade ao seu redor, agora.

Cari sente a aproximação dele. Ela e seus companheiros se espalham, como tropas terrestres antes que o sopro flamejante os pegue. Ratazana e os mortais correndo por um túnel, Cari por um caminho diferente. De modo experimental, ele estende sua mente e tenta esmagá-la, fechar um punho de pedra ao redor dela, mas o milagre é anulado. Será que Cari ainda tem algum direito sobre a cidade dele, ou é algum reflexo retardatário de Mastro?

Mas é melhor assim: mais pessoal.

Ele fecha o túnel à frente dela, a pedra derretendo e se reformando num piscar de olhos. Cari gira, uma gata de rua encurralada, a faca na mão. Ela passa a lâmina pela palma, enchendo-a de sangue.

Rasce conjura uma porta para si mesmo e entra na passagem. O chão está atulhado de canos e máquinas quebradas, mais detritos do antigo Bairro dos Alquimistas engolido pelo renascimento de Mastro. Ele também é uma criação dessa alquimia, de certa forma: as tinturas do dr. Vorz queimam dentro dele enquanto ele opera o milagre, enviando um pulso de luz através da pedra.

Rasce finalmente a vê com os próprios olhos.

— Você se parece com ele — diz Cari. — Artolo.

Ela caminha de leve sobre os escombros traiçoeiros, uma ladra que sabe onde pisa. Circulando ao redor, faca na mão.

— Meu tio. Você o mutilou. — A memória do duelo breve e unilateral entre Artolo e a Santa das Facas o percorre, outra coisa que ele tirou de Mastro. — E me disseram que você roubou o navio dele. Ele ainda está vivo?

— Pessoas, *e deuses*, que vêm atrás de mim e dos meus acabam mortos. Pergunte à Rainha-Leão de merda.

Rasce ri.

— Vejam! A temível Santa das Facas! E sua prima Eladora, a eminência parda dos bastidores. Mandando espíões e assassinos para me atormentar.

— Alguma coisa do tipo. — Cari ajusta a pegada no cabo da faca. — Escute, não precisamos lutar. Mastro diz...

— O fantasma ainda fala com você? Onde ele está se escondendo?

Cari faz uma careta.

— Esqueça isso. Mastro diz que você não é um merdinha completo. Não precisa haver mais assassinatos. A cidade é grande o suficiente para nós dois, certo?

— Para o inferno com esta cidade. Em breve irei embora. Vou voar com o tio-avô.

— Porra, por mim está ótimo. Pode ir. Eu fico com Mastro. Eu... — A Santa das Facas cospe no chão. — Eu até faço um acordo com o dragão. Manter a maldita paz de Eladora, certo? Escute, eu vi como as coisas podem ficar ruins. O mundo está fodido o suficiente sem que a gente precise piorar ainda mais.

Rasce se aproxima.

— Então pegue as cinzas. Jure servir ao dragão. Você toma meu lugar aqui. — Ele faz a proposta com leveza, mas assim que as palavras passam por seus lábios, ele percebe o quão perfeito isso é. Cari assume o fardo da cidade, o papel para o qual ela foi feita. Ele pode voar com tio-avô novamente, e voltará a Guerdon entre os voos.

Voltará para ela.

É uma solução tão perfeita quanto a arquitetura da Cidade Refeita, elegante e imponente como as torres. Seu coração pula de alegria.

— Cari. Deuses... Eu compartilhei as memórias de Mastro. Eu fui ele. Há coisas que ele nunca te contou. Eu sei como ele te ama. Ele está morto, mas eu... eu estou vivo. Eu posso te amar. Somos parecidos... Quem mais conhece você como eu? Com seus dons somados aos meus, meu lugar como favorito do tio-avô está garantido!

— Que se foda. — Cari olha para ele com nojo.

— Junte-se a mim! Você quer sua santidade de volta? Pode ter! Eu abro mão desse poder com prazer. Os deuses de Ishmere querem você morta? Pro inferno com eles! Torne-se Eshdana e nós a protegeremos! É só pegar as cinzas, implorar o perdão do tio-avô, e tudo ficará bem, sim?

— E quanto ao *Filho da Lua*? E as pessoas que eu trouxe de Ilbarin?

— Eles irritaram os Ghierdanas. Suas vidas estão perdidas para o dragão, mas eu sou o Escolhido! O tio-avô poupará as vidas deles, eu prometo. — Ele abre os braços e proclama suas palavras com orgulho. — Eu lhe digo, você tem a palavra do dragão!

Os olhos de Cari se arregalam. Um arrepio a percorre.

— Adro — sussurra ela.

O nome não significa nada para ele.

E então, com um movimento rápido, ela enfia a faca nas costelas de Rasce.

Baston acordou de um sono inquieto com rumores de incêndio perto do dracódromo. Alguém ateou fogo num armazém cheio de suprimentos militares lyrixianos. Explosões e o clarão de flogisto ardente iluminam o céu noturno, como o pátio de Dredger novamente. Um frêmito de orgulho o percorre, e ele quer correr até lá e se juntar a eles, mas nunca mais confiarão em Baston — e seu juramento ainda o prende, de qualquer forma. Se ele traísse os Ghierdanas, ele só traria mais problemas consigo. Melhor ficar ali, naquela casa solitária, e fazer o que ele puder de dentro.

Não há sinal de Rasce. Baston colocou guardas na porta do quarto, mas agora há uma segunda porta na sala, levando para fora. Quartos não conseguem conter alguém que pode remodelar a cidade. Sem os milagres de Rasce, eles estão cegos: sem ter ideia do que está acontecendo além das paredes do complexo. Tudo o que podem fazer é ficar bem quietos. Proteger o complexo da rua Lanterna e esperar a tempestade passar.

Baston caminha pelas muralhas, uma sentinela leal. Alguns encrenqueiros jogam pedras no complexo. Há um momento de comoção quando um rapaz joga uma lata vazia por sobre a muralha, e todos correm para colocar máscaras de gás pensando que é poeira de ressecar. Mas, fora isso, as primeiras horas são tranquilas.

Então, lá fora, um tiro.

Baston corre para a janela, ficando cuidadosamente de lado para ter cobertura. O pátio está escuro e vazio, mas o tiro foi disparado de perto. Perto do portão principal, talvez.

Deveria haver mais guardas ali. Ele deixou meia dúzia vigiando as muralhas.

Baston se move para o corredor. Checa as fechaduras da porta principal: ela está fortemente protegida por barricadas, como deveria ser. Ele grita para o atirador de elite que está lá em cima. É o jovem Nic esta noite. Um menino da Irmandade.

— Nic? Você está vendo alguma coisa?

Um som gorgolejante, como se o menino tivesse engolido a língua. O barulho de um corpo caindo no sótão. Então uma voz, oleosa e grossa, saída de sua própria boca.

— BASTON. ABRA.

Arranha. Arranha do outro lado.

— ABRA A PORTA, BASTON.

— Não posso fazer isso, Ratazana.

— HURRH. DEPRESSA. NÃO SEJA TOLO.

— Karla está aí?

— ELA ESTÁ VIVA. ABRA A PORTA E VOCÊ PODERÁ VÊ-LA.

— Não posso. Eu fiz um juramento. — Ele se afasta da porta. — Vá embora, Ratazana. Volte para seus túneis. Saia daqui em paz, e os Ghierdanas não irão atrás de você.

— NÃO.

A porta estremece quando um peso enorme bate nela.

Assim que a faca entra, Cari sabe que está fodida. Ela sente a lâmina deslizar em alguma barreira — um colete blindado sob a jaqueta de Rasce, talvez — e cortar o flanco de Rasce, um corte superficial. Não o golpe letal de que ela precisava, e ela sabe que era sua única chance.

Então ela corre, passando por Rasce para fugir por onde ele veio.

Os túneis se tornam um pesadelo. Rasce não pode atacá-la diretamente com um milagre, mas pode lançar obstáculos, conjurar abismos sob seus pés. Ela encontra uma escada que leva para cima, mas a escada se derrete no instante em que ela põe o pé. Outro túnel que ela tenta inunda de repente, um espasmo na pedra quebrando um cano de água.

Durante esse tempo todo, Rasce a persegue. Ele é lento, está mancando, segurando o flanco com uma das mãos, mas não vai parar. Os Ghierdanas nunca param.

Então ela sai. Sobe uma escada correndo, cada degrau desaparecendo atrás dela, mas Cari é rápida demais. Sente o ar da noite em seu rosto, a garoa honesta

de Guerdon, e ela sai. As torres de sua casa se erguendo acima dela. Rasce ataca com um milagre, e a torre acima dela convulsiona e um enorme pedaço de alvenaria cai. Mastro usou esse truque antes, para esmagar invasores, e Cari está pronta para isso. Ela dá um passo para o lado, sabendo exatamente onde o fragmento vai pousar. Salta em cima dele, e de lá para uma janela. A partir daí, vai subindo até a cicatriz fresca no flanco do edifício, subindo para os telhados e as sarjetas que sempre foram seu domínio.

Rasce a segue, mas ele é lento, e Cari tem a vantagem. Ela não pode usar a pedra da mesma forma que ele, mas pode distorcer seus milagres, embotá-los e roubá-los. Ele conjura uma lança de pedra, e ela a usa como um trampolim para alcançar um terreno mais alto. Ele conjura uma parede, e ela se esconde atrás dela, usa-a para chegar perto o suficiente para cortá-lo novamente.

— Ei, eu matei seu tio — provoca ela.

— Meu tio fracassou para com o dragão. Eu não fracassarei! — grita Rasce.

Ele pega um pedaço de escombros de um telhado e o arremessa na direção dela com força inumana, mas Cari se esquivava. Alguém aplaude de uma das torres próximas, e o grito é acompanhado por outras vozes. A cidade se volta contra Rasce.

— Vou matar o dragão também! — grita Cari, e um grito de aprovação aumenta. — Eu matei Pesh, lembra? Você acha que um dragãozinho à toa vai...

Uma sombra cai sobre o telhado, bloqueando a luz das torres cintilantes. Apagando os gritos e aplausos.

— Isso — sussurra Rasce.

Cari está distraída por um instante, o terror apertando seu coração. Apesar de toda sua bravura, ela ainda é impotente ali. E um instante é o suficiente: a pedra abaixo dela se liquefaz, capturando-a e prendendo-a no lugar.

Rasce se aproxima, lenta e dolorosamente. Mancando como Mastro. Para ele, a pedra é sólida, e ele caminha sem impedimentos.

— Você perdeu mesmo assim — diz Cari, quase sem fôlego. — Ratazana sabe da rua Lanterna. E ele está com Mastro. Negação do templo, filho da puta.

A sombra do dragão passa. Taras não pousa ali.

— Eu sempre ganho — sussurra Rasce, e não há alegria em sua voz.

A porta estremece novamente quando o carniçal ancião se joga em cima dela.

Quando Baston o conheceu, Ratazana era um magricela baixinho e miserável, rijo com força de carniçal, mas pequeno. Ele cresceu desde então. A fera do outro lado da porta é pesada como um elefante... mas a porta aguenta.

Outro acidente. Toda a rua Lanterna estremece, mas a porta é reforçada, pedra amarrada com a vontade divina de Rasce, e o carniçal não consegue passar.

Um arranhar de garras. Ratazana está se movendo, escalando a parede externa da casa. Pense. Para onde ele iria? Qual é a maneira mais fácil de entrar?

A janela do sótão. O ninho do atirador. Baston pega uma arma e corre, subindo as escadas. Assim que o carniçal entrar, não haverá como detê-lo.

Ele contorna o topo da escada e atira às cegas. O baque pesado do bacamarte, o canhão de Dredger, ruga ao encher o sótão de estilhaços. Ratazana uiva em choque quando a explosão o atinge no rosto. O carniçal cai para trás, despencando de seu poleiro para bater no pátio abaixo. Sangue negro mancha a pedra branca do parapeito da janela do sótão.

Baston corre até a borda e olha para baixo. Ratazana se levanta, levando as patas à cabeça. Um de seus chifres racha e sai quando ele o toca. Todo o lado de seu rosto é uma bagunça ensanguentada, um de seus olhos está escurecido e arruinado.

— Desista, Ratazana! Nós pertencemos a eles agora, os dragões e os deuses. Você não pode vencê-los. Nós não podemos vencê-los. — Ele recarrega o bacamarte, aponta para o carniçal ancião. Desafia Ratazana a tentar escalar novamente.

Em vez disso, o carniçal olha para ele, e Baston sente as gavinhas do pensamento de Ratazana rastejando em sua mente. Penetrando nele como raízes de uma árvore, empurrando cegamente as fundações de sua mente. Uma pasta de podridão e terra fétida de sepultura deslizando em sua garganta.

— HURRH. MINHA ESPÉCIE COME OS OSSOS DOS DEUSES. VOCÊ NÃO PODE ME DETER, CRIANÇA MORTAL.

O carniçal ancião é uma espécie de semideus, com poderes muito além daqueles de seus parentes menores. As gavinhas pressionam, um frio rastejando pela espinha de Baston, seu estômago. Seus dedos ficam totalmente entorpecidos, e o bacamarte cai de suas mãos congeladas.

Ratazana ri, limpa o sangue e começa a subir novamente.

Mas Baston cumpriu seu dever. Ele segurou a linha de frente por tempo suficiente.

Taras desce como um raio.

Um golpe das poderosas garras do dragão derruba Ratazana da lateral do prédio, jogando-o de volta para o pátio abaixo. O dragão pousa, suas asas enormes preenchendo a rua Lanterna. Ratazana, que era tão grande e potente um momento atrás, é um coisinha pequena e frágil comparada ao dragão.

E coisinhas pequenas e frágeis podem ser facilmente quebradas. As

mandíbulas do tio-avô se fecham no torso do carniçal, e ele o levanta e sacode, quebrando-o como um cão de caça mata um rato.

CAPÍTULO QUARENTA E CINCO

A vitória é anunciada por uma manhã cinzenta, as nuvens baixas carregadas de granizo. Rasce estremece à mesa, e os delicados doces lyrixianos em seu prato são tão pouco apetitosos quanto cinzas. O arax não faz muita coisa para acalmar o estômago, mas ele ainda se serve de um segundo copo, depois de um terceiro, antes de fechar os olhos e olhar para dentro.

Três prisioneiros. O maior, lorde Ratazana, ainda está inconsciente lá fora no pátio. Eles prenderam o carniçal com algemas enquanto o tio-avô decide o que fazer com a criatura. Se os carniçais quiserem seu chefe de volta, então os Ghierdanas exigirão um preço alto. Quem sabe as armas roubadas de Ferro Negro. Seria bom, pensa Rasce, corrigir o fracasso de tio Artolo no final.

O segundo prisioneiro está lá embaixo no porão. Rasce desce cambaleante, os degraus se curvando para se ajustarem à sua forma de andar. Ali ele não vai cair.

A adega está quase vazia. Os acólitos do dr. Vorz estão no porto, tecendo o laço de força que jogarão ao redor do comércio marítimo de Guerdon. Rasce está sozinho no porão, e junto com ele apenas mais uma alma viva.

Com um aceno de sua mão, ele faz um dos túmulos se abrir e vomitar seu conteúdo.

Carillon Thay.

Há uma ferida roxa bem feia na testa dela, onde ele a atingiu noite passada. Ela parece inconsciente no início, mas o observa por entre pálpebras semicerradas.

O dedo de Rasce sonda o local onde ela o esfaqueou. Uma nova placa pedregosa está crescendo ali, uma crosta que parece concreto molhado.

— Eu não pedi por isso — diz ele baixinho. — Por nada disso. Eu não pedi este presente de santidade. Eu não queria lutar com você.

— Vai se foder.

Rasce sorri levemente.

— Eu sabia que você diria isso. Aprendi muito com Mastro. — Ele brinca com seu dente de dragão. — Achei que, de todas as pessoas, você entenderia. Você também conhecia o fardo dessa santidade. Ser um santo sem deus. Comandar tamanho poder e sentir o peso da Cidade Refeita em sua testa. Eu esperava que você entendesse.

— Vai se foder — diz ela novamente. — Você roubou esse poder e foi se agarrar nas bolas do dragão. Mastro vale cem de você: você deveria ter dado ouvidos a ele, e não a Vorz. Mas, porra, é claro que eu entendo você. Você é um fraco.

— Você não tem ideia dos sacrifícios que fiz. Mastro Idgeson não tinha a força, então eu o carreguei. Eu quebrei Mandel! Eu quebrei os alquimistas! Eu venci esta cidade.

— E tudo pelo dragão. — Cari toca o hematoma em sua testa com todo cuidado. — Caralho, é a segunda vez que me acertam aqui — murmura ela para si mesma. Então, para Rasce: — O que você ganha com isso? Qual é o lance?

— Amor.

— Ah, deuses inferiores.

— O tio-avô me ama. — Ele respira fundo, pegando forças no poço desse conhecimento. É mais quente que o alkahest. — Você acha que ele é como os Deuses de Ferro Negro, e que sou um tolo por servir a ele. Mas o que você sabe dessas coisas? Você nasceu em um tonel, Vorz me disse, criada por cultistas para um propósito singular. Eu sou Ghierdana, sangue do dragão. Por cem gerações, o dragão e minha família têm sido uma coisa só.

Ele se levanta.

— O tio-avô decretou seu destino. Primeiro, o dr. Vorz sangrará você até secar, para fazer mais de suas poções para mim. Depois você será negociada com o Reino Sagrado de Ishmere. O sangue de Pesh está nas suas mãos, e o Reino Sagrado irá perseguir você até o fim do mundo por esse crime.

— E quanto a Mastro? — A voz de Cari é muito pequena e assustada. — Me mande pra Ishmere, mas... por favor. Caralho, não é justo.

— Os deuses enviaram dragões para flagelar os vivos e os mortos. — Ele faz uma pausa antes de sepultá-la mais uma vez. — Gostaria que as coisas fossem

diferentes.

Rasce se permite um momento de indulgência antes de visitar o terceiro prisioneiro. Sua mente percorre a Cidade Refeita mais uma vez. Ele vê o tio-avô na praça, encolhido. A chuva tamborila na membrana esticada da asa do dragão: o tio-avô está em conferência privada com o dr. Vorz. Por um momento, Rasce sente como se fosse uma criança nas ilhas dos Ghierdanas, vendo membros mais velhos da família em confessionários semelhantes. A asa pintalgada é um antigo símbolo de confiança e sigilo entre as famílias de dragões. Nada que é discutido na sombra da asa pode ser discutido sem a permissão do tio-avô, nem mesmo com outros membros da família. Quando criança, ele ansiava por ser admitido naquele santuário mais íntimo, ser iniciado naquele segredo.

Agora, ele faz uma pausa no limiar. Ele pode ver todas as coisas, ouvir todas as coisas na Cidade Refeita: até mesmo sob a sombra da asa. Nem o tio-avô nem Vorz saberiam se ele escutasse através da pedra.

Seria errado ouvir, não seria? Mas o dragão pega o que deseja.

A consciência de Rasce oscila para a frente, entra no santuário.

— ...me etergrafou hoje de manhã — diz Vorz. — O alvo está no entroncamento ferroviário em Limerock.

— E as defesas aéreas do entroncamento? — ronca o tio-avô. — Estou muito velho, Vorz, para voar às cegas de encontro às armas deles.

— Mestre Belmont forneceu uma lista das armas estacionadas lá, e ele deve garantir que as armas estejam com pouco flogisto antes que você ataque.

— Muito bem. — O tio-avô ri. — Quando isso acabar, vou dormir por um século.

Rasce se lembra do entroncamento ferroviário em Limerock. Sua mente pula para o escritório do major Estavo no dracódromo, para o mapa pendurado lá. O entroncamento fica a sudoeste de Guerdon, um posto avançado solitário na fronteira da Guerra dos Deuses, onde as linhas ferroviárias de Ulbishe e das outras cidades do sul se encontram. Um retorno à ação, finalmente! Um retorno ao céu!

Ele se retira. Sua mente segue em frente, procurando e sondando, até que ele a encontra. Karla está dormindo em um abrigo na Cidade Refeita, um asilo dirigido por um velho homem da Irmandade chamado Cafstan. Um covil de traidores, o tio-avô assim chamaria. Todos esses nomes deverão entrar na lista. Rasce se demora um momento, olhando para as feições adormecidas de Karla. Ele poderia alcançá-la e destruí-la imediatamente com um pensamento: o abrigo de

Cafstan não fica tão longe da rua Lanterna. Ele poderia apertar com sua mente e esmagá-los todos. Poderia abrir o chão abaixo deles e tragá-los.

Rasce abre os olhos. Retorna ao próprio corpo.

— Baston — diz ele suavemente, e Baston aparece. Um cão leal, que surge sempre que chamado. — Encontrei sua irmã. Ela está na casa de Cafstan.

Baston assente.

— O que você quer que eu faça?

— Eu a poupei a seu pedido. Mas tem que haver um limite para minha indulgência. Ela é muito amada, eu sei, pelo povo da Cidade Refeita. — Um sorriso perverso cruza o rosto de Rasce. — Amor comprado com o ouro do dragão. Meu tio-avô vai querer fazer dela um exemplo. Ela terá permissão para viver, Baston, mas mais do que isso não posso prometer.

Baston assente mais uma vez. Ele se vira e sai pela porta da rua Lanterna, os ombros curvados contra a chuva.

A pedrinha está em cima da mesa de Rasce.

Uma última conversa. Um último prisioneiro. Um último esconderijo.

— Mastro, você está aí?

Sim.

— Rá! Você se tornou muito, muito pequeno, meu amigo. Quando conheci você, você era uma grande cidade, lar de muitos milhares. Agora, uma formiga acharia você uma casa apertada.

Onde está Cari?

A pergunta irrita Rasce. Não só porque tantos inimigos conspiram contra ele, mas porque são terrivelmente leais uns aos outros, até os bandidos. Karla, escolhendo Baston e a Irmandade acima de tudo que Rasce poderia ter lhe dado. Mastro, ainda perguntando sobre o destino da ladra de rua quando Rasce a derrotou completamente.

Nem mesmo seus *aliados* são confiáveis. Vyr conspirou contra ele. Dr. Vorz o *usa*. Os outros dragões desconfiam dele. Rasce está em todos os lugares e tudo naquela cidade amaldiçoada, mas ao mesmo tempo está terrível e completamente sozinho.

Ele quebrou Guerdon, sobreviveu a todas as tentativas de derrubá-lo, e mesmo assim está sozinho.

Apenas o tio-avô pode ser confiável. Ninguém além do dragão conhece o peso solitário do poder.

— Ainda viva — diz Rasce, de má vontade. — Mas vocês fracassaram, todos

você. O dragão é invencível. Tudo o que resta agora é distribuir castigos.

Mate-me. Se eu morrer, Cari não tem motivos para ficar em Guerdon. Eu sou tudo o que a mantém aqui. Você pode deixá-la ir.

Rasce rola a pedrinha ao redor da mesa. Ele sabe que Mastro é um espírito ou fantasma ou alguma outra coisa feita de éter — sem dúvida, o dr. Vorz tem alguma definição enigmática —, mas ele não consegue se livrar da imagem mental de um homenzinho, menor que sua unha, vivendo dentro da pedra, arremessada de um lado para o outro enquanto Rasce brinca com ela.

— Quando eu te encontrei pela primeira vez, meu amigo, você já estava quase morto. Não conheço alguém que tenha chegado tão perto dessa fronteira como você. Não tem medo da morte?

Claro que tenho. Mas... Eu convivi com a praga por tanto tempo que tive tempo de pensar a respeito. O mundo está cheio de injustiças e desequilíbrios, e a morte é apenas um deles. Você pode protestar contra ela, lutar contra ela, mas ela vem para todos nós.

— A não ser para os deuses.

Não acredito mais nisso. Vimos deuses morrerem, como Pesh. E até mesmo os que não perecem são tão diminuídos que mal contam. Eu vi Homens de Pedra que estão tão perto da morte que são apenas conchas, rochas com alguns órgãos humanos vestigiais, incapazes de pensar ou falar. A morte assume muitas formas.

— Acho que há uma ordem natural para todas as coisas, e é esta: os menores se ajoelham para os grandes, e os grandes os recompensam e punem como bem entenderem. Existem apenas duas verdades no mundo, sorte e força, e ter ambos é ser grande. Se eu poupasse sua amiga Carillon, estaria semeando azar para mim. Não, ela deve morrer para que os Ghierdanas possam prosperar.

Meu pai acreditava que todas as tiranias deveriam cair um dia: que elas serão derrubadas, ou então trituradas até o pó.

— Tiranos mortais e deuses loucos, talvez. Mas Idge nunca conheceu o dragão.

A vitória do dragão é inevitável. Rasce viu isso ali em Guerdon. Todos os outros poderes — Eladora Thay e seu Armistício, os alquimistas, até mesmo os deuses — são limitados por regras e leis, presos a dívidas e obrigações, apanhados em complexas teias de intriga. Os Ghierdanas, porém, voam acima de tais restrições. Tudo é simplificado, as incertezas dissipadas. Ou você está com o dragão, é parte da família, ou você é um estranho para ser usado, roubado ou morto conforme o dragão desejar. Rasce pega a pedrinha.

— E você? Você poderia fazer o juramento, eu me pergunto, como Baston fez, e me servir em todas as coisas? Ou devo fazer como o dr. Vorz disse e destruir o

que resta de você? O que devo fazer com você, fantasminha?

Não posso lutar com você, Rasce, e não vou servi-lo. Você não tem mais nada para levar de mim, portanto não pode me ameaçar.

— Sempre o mártir! Eu também sofri! Eu suportei!

Rasce está farto do moralismo de Mastro, farto de seu distanciamento. Mastro não tem mais nenhuma moral, diabos. A cidade pertence a Rasce.

Suportar o sofrimento em si não significa nada. É só se você tirar alguma perspectiva a partir dele que ele se torna digno. A Praga de Pedra me ensinou a ter paciência. Me ensinou que as coisas acontecem em graus, uma fração de cada vez, até que de repente o mundo muda. Que o que está dentro conta mais do que o que está fora. Mas você... você ainda vê tudo como lenha. Oferendas para agradar ao dragão.

Claro que são, pensa Rasce. É assim que funciona. Os Ghierdanas falam pelo dragão, os Eshdanas servem, e todos os outros queimam no fim.

— Não fale! — retruca ele. — A decisão é só minha. Sua vida está em minhas mãos. — Ele joga a pedra no ar e a pega. — Estou deixando Guerdon com meu tio-avô. Meu trabalho está feito; a guerra está ganha. Meu lugar é nos céus, ao lado do tio-avô. Eu vou partir e nunca mais olhar para trás!

Rasce arremessa a pedrinha do outro lado da sala. A porta se abre. Baston pega a pedra no ar, olha para ela confuso, então a joga de volta para Rasce.

— Chefe.

— Mandeí você proteger sua irmã.

Baston introduz outra mulher na sala.

— Você vai querer ouvir isso.

Eladora Thay puxa o capuz para trás.

*

— Srta. Duttin. Você é muito ousada para entrar na Zona Lyrixiana sozinha e desarmada.

— Parece que não estou a salvo dos Ghierdanas nem mesmo em meu próprio escritório — funga Eladora.

Rasce abre as mãos.

— Quem sabe que bandido atacou você lá? Algum espião vira-casaca, talvez, amargurado por ser usado? O que acha, Baston?

Baston dá de ombros.

— Nunca saberemos, chefe.

— Você está aqui para oferecer resgate por aqueles que transgrediram com os

Ghierdanas? O preço será muito alto, já vou avisando.

— Sem resgate. — Eladora enfia a mão na bolsa. — Seu ataque a Mandel & Companhia pode não ter acabado com o cessar-fogo, mas feriu Guerdon, talvez mortalmente. A guilda dos alquimistas...

— O que têm eles? — interrompe Rasce.

— Eles estão partindo. O Senhor de Guilda já foi, levando junto o conteúdo do tesouro dos alquimistas. Eles assinaram um memorando de entendimento com seus equivalentes em Ulbishe. Não vão abandonar Guerdon imediatamente, mas tudo de valor e todas as pesquisas futuras devem ir para Ulbishe. Eles temem que Guerdon não seja mais segura e não têm muita lealdade para com a cidade.

Rasce dá de ombros.

— O que isso tem a ver comigo? Devo cair e chorar pelo seu infortúnio?

— Pelo seu triunfo. O dr. Vorz... O que sabe sobre ele?

Vorz pairando sobre ele, injetando a tinta. Vorz, em intermináveis conferências privadas com o tio-avô. A breve alfinetada de ciúmes, todas aquelas semanas atrás, quando o tio-avô declarou que Vorz voaria com ele no lugar de Rasce.

— Ele... ele é um alquimista. Um renegado de Guerdon, ele me disse. Expulso por sua guilda.

— Ele é de Ulbishe. Um agente da Corte de Vidro. Tenho provas se quiser. Carillon me trouxe o etérgrafo de Vorz e fomos capazes de ler vestígios de sua correspondência. — Ela coloca um frasco de vidro sobre a mesa, um componente de um etérgrafo. — Todo esse tempo, sua verdadeira missão não era lucrar com o comércio de yliastro. Era sufocá-lo e forçar a guilda dos alquimistas a abraçar Ulbishe. Convencê-los de que Guerdon não poderia protegê-los.

— Por que o tio-avô esconderia isso de mim? Eu sou o Escolhido do Dragão.

— Porque ele não tem intenção de levar você com ele — diz Eladora. — Ele pretende deixar você para trás.

CAPÍTULO QUARENTA E SEIS

O último dia na vida de Carillon Thay amanhece brilhante e quase sem nuvens. As fábricas da cidade pararam e os ventos marinhos afastam o nevoeiro.

Rasce vem exumá-la de sua cela. Baston Hedanson estende a mão, puxa-a rudemente do túmulo. Marcha com ela pelas ruas familiares demais da Cidade Refeita.

Eles caminham em silêncio. Rostos espiam de todas as janelas, olhos cheios de pena por Cari, cheios de ódio e ressentimento pelos Ghierdanas. É Ilbarin de novo ou quase. Ainda há resistência ali, em alguns lugares — mesmo com a presença divina de Rasce protegendo-os, os guardas Eshdanas caminham nervosos pelas ruas tortuosas. Dragões voam em círculos lá no alto, a luz do sol refletindo nas lentes dos óculos de voo usados por seus cavaleiros escolhidos. Rasce sinaliza para eles com um aceno.

Eles chegam ao paredão marinho, um penhasco de pedra que protege a porção da cidade que se projeta sobre o porto. Cari se lembra da sensação das ondas contra a pedra, a forma como a água corria e escoava através de canais e rachaduras, as entranhas invisíveis de canos e esgoto que sobraram de quando tudo aquilo era o Bairro dos Alquimistas. Mas naquela manhã ela é apenas ela mesma, isolada de Mastro e da cidade. Sem vozes na sua cabeça.

O *Filho da Lua* espera lá embaixo. As ondas o empurram contra a costa, jogando seu casco de aço contra a pedra. Há uma saliência estreita lá embaixo, ao nível do mar, uma passarela ao longo do pé da muralha. Mesmo àquela distância, Cari consegue distinguir figuras individuais no convés — Ama perto da proa,

Ren de pé atrás dela de forma protetora. A figura magricela de Dol Martaine e, deuses inferiores, ela está *feliz* em ver o bastardo, mesmo que de longe. Todos os outros ela trouxe de Ilbarin. Ela lhes prometeu um futuro melhor, mas o que eles conseguiram foi aquilo. Cari rosna, tenta se libertar, tenta fazer *alguma coisa*, mas Baston a agarra, travando os braços em volta dela, e ele é muito forte. Ele a força a se submeter, chutando a parte de trás de seu joelho, enviando uma pontada de dor lancinante pela coluna dela.

Mas, quando ele a solta, seus dedos roçam o ombro de Cari, e Baston faz o sinal da Irmandade de *confie em mim*.

Rasce observa os passageiros desembarcarem do *Filho da Lua*, bem lá embaixo. Os guardas Eshdanas fazem os refugiados de Ilbarin se alinharem ao longo da borda estreita da costa, pressionando suas costas contra os muros da Cidade Refeita, prisioneiros à espera do pelotão de fuzilamento. Bodes expiatórios, indefesos e encurralados contra a pedra.

Mais adiante, o navio de Vorz. Ele está além do alcance dos sentidos sobrenaturais de Rasce, então não consegue acessá-lo da mesma forma que faz com o *Filho da Lua*. Ele não sabe se Vorz está a bordo daquele navio, não consegue espionar o Dentista enquanto ele está no mar. Ele se pergunta se Vorz já extraiu outro dente da boca do tio-avô e o esculpiu para fazer uma nova adaga.

A bainha ao lado de Rasce está vazia.

Ele puxa o casaco comprido que pegou emprestado de Baston mais para perto do corpo. O tecido cheira a fuligem e suor, couro e resíduos alquímicos. Cheira a Guerdon.

O navio de Vorz ainda está dentro das águas da Zona de Ocupação Lyrixiana. Além, as canhoneiras da guarda da cidade, holofotes etéricos em vez de chamas de sebo, mas vinculados pelo mesmo Armistício. Elas não podem cruzar a linha do tratado, não podem interferir. São impotentes para impedir aquela oferenda.

A paz em farrapos gera suas próprias tristezas. Guerdon é uma cidade de negociação — nos livros dos contadores na Praça da Ventura, trocar a ameaça de invasão de Ishmere pela lenta podridão da corrupção e do compromisso era um comércio que valia a pena. Rasce chegou àquela cidade se achando um príncipe pirata, o Escolhido do Dragão. Agora ele está enojado da divindade. Olhos hostis o encaram de cada janela. A pedra lhe fala de sussurros odiosos; agora o nome dele é uma maldição ali.

Ele pensou que havia chegado para lutar uma guerra. Para atacar como o dragão. A rápida rajada de fogo, as asas de furacão, a catástrofe direcionada. Mas

foi outra coisa. Ele foi o calor aplicado a uma reação alquímica, nada mais que uma ferramenta.

Rasce olha para Baston, que caminha alguns passos atrás dele, uma sombra triste. O rosto de Baston é ilegível. Frascos novos de tinta em seu bolso, para preparar Rasce para o próximo — o último — milagre. Baston arrasta Carillon Thay junto. A menina está pálida, tonta por causa dos ferimentos e da perda de sangue.

O tio-avô os espera no final da rua das Sete Conchas. O sol brilha em suas escamas vermelhas, sua barriga dourada. As cicatrizes da guerra sararam, e o dragão está glorioso. As garras e os dentes do tio-avô são a manifestação de sua ira, e ver o dragão — saber que ele é parente *daquilo* — ainda deixa o coração de Rasce incendiado de orgulho.

Até Baston está intimidado pela presença de tio-avô. Carillon luta quando eles se aproximam, mas Baston a segura com força.

— Rasce — ronrona o dragão. Então seu olhar reptiliano se volta para Cari.
— Ladra.

— Filho da puta.

O dragão estende o pescoço, ficando frente a frente com Carillon. O calor de sua respiração é suficiente para queimar a pele dela.

— Vorz me disse que você foi feita para um propósito. O despertar e o flagelo dos Deuses de Ferro Negro. Eu também fui feito com um propósito. Há muito tempo, os deuses de Lyrrix criaram a mim e meus irmãos para atormentar os pecadores. Eu sou divino, e você pecou contra mim. Nenhum deus a absolverá. Você percorreu um longo caminho para perecer, Carillon Thay.

Outra procissão se aproxima, anunciada por trombetas e cânticos. São os sacerdotes de Ishmere, que receberam autorização especial do major Estavo para atravessar a fronteira da zona de ocupação. Embora tenham sido cerimonialmente domados, espiritualmente desarmados, eles ainda vêm com pompa e grandeza. Santos do Pintor de Fumaça conjuram bandeiras vaporosas de roxo e vermelho. Um sorridente sacerdote do Bendito Bol, o deus dourado, agachado em uma esfera de ouro maciço que rola sob seu próprio poder. Sacerdotes de Kraken e Mãe Nuvem, em seus trajes esplendorosos. Em um palanquim, viaja um santo do Grande Umur, Senhor do Julgamento. Ao lado dele, vestida de cinza, uma sacerdotisa da Aranha do Destino.

Seguindo-os, atendido por acólitos, está um homem usando uma tiara cravejada de joias em forma de leão. Uma espada foi amarrada à sua mão flácida, e sua cabeça pende. Seu torso outrora poderoso exibe uma centena de cicatrizes, marcadas por uma centena de triunfos na guerra e que agora está murcho como

flores. Uma palidez cinzenta doentia no pelo sarnento que brota de seu pescoço e ombros. Outrora, ele foi santo de Pesh, Rainha-Leão, deusa da guerra. Um santo algemado a um deus morto, e o custo está ali para todos verem.

O santo do Pintor de Fumaça dá um passo à frente e se curva. Seu rosto está escondido atrás de uma máscara de tatuagens na carne, o corpo retorcido e alongado grotescamente, mas seus dedos são belos e elegantes quando ele conjura uma harpa de fumaça dourada do ar e dedilha as cordas. Ela toca uma música assombrosa que também é de alguma forma uma voz.

— Salve, Taras, o mais velho dos flagelos, pai dos Ghierdanas. A barganha foi feita. O Reino Sagrado não falará contra suas obras aqui — os dedos longos, gavinhas de fumaça, gesticulam sobre o porto reluzente — em troca da assassina.

A satisfação do ishmeriano com a barganha é palpável. De todos os beligerantes na Guerra dos Deuses, Ishmere é o que menos faz uso de armas alquímicas. O colapso da indústria alquímica de Guerdon é uma bênção para o Reino Sagrado.

O tio-avô assente em reconhecimento.

— Que a morte dela renove as fortunas de Ishmere.

Com eficiência brutal, Baston dá um soco na espinha de Cari, torce-lhe o braço dolorosamente, deixando-a de joelhos.

O dragão abre suas asas, tão largas que se estendem pelo mundo, lançando toda Guerdon na sombra profunda. Ele se arrasta para a beira do paredão, sentindo os ventos crescentes.

Rasce dá um passo à frente.

— Meu amado tio-avô. Uma palavra, por favor, em particular.

Cari observa enquanto o dragão cobre uma asa, criando uma cavidade para Rasce entrar. O dragão se enrola em seu sobrinho-neto, e a grande massa de seu corpo escamoso e cauda longa se torna uma parede, construindo um santuário apenas para o Ghierdana.

Ninguém pode ouvir a conversa deles. Ninguém mais está a par de suas palavras.

Os sacerdotes ishméricos se entreolham. A Aranha do Destino sussurra urgentemente no ouvido do Grande Umur. O Pintor de Fumaça lança divinações, mas o vento as pega e as leva embora.

Bem lá embaixo, os prisioneiros do *Filho da Lua* se agitam nervosos. Cari gostaria de poder protegê-los, ser a Santa das Facas uma última vez, mas ela não tem poder ali. Ela não consegue nem dizer adeus.

Baston segura o braço de Carillon com uma das mãos, impedindo-a de correr. A outra está na arma. Ela pode sentir a tensão através de sua pele, a violência mal reprimida.

Espere. Contenha-se por enquanto.

Um grito abafado, de dentro da barriga da fera, e um rugido de raiva.

Em seguida, uma explosão de movimento. O dragão se desdobra, asas espalhando, recuando, olhos ardendo de fúria. Ele paira acima deles, apagando o sol, escurecendo o céu.

Mas Rasce é mais rápido. Ele se move e desvia para o lado, abrindo o casaco comprido. O casaco ondula atrás dele, suas próprias asas de couro, e ele traz uma arma. É uma porra de um bacamarte. Ele atira à queima-roupa, desaparecendo por um momento na fumaça ondulante. O tio-avô grita de choque e dor. A pele do dragão é forte o suficiente para ignorar projéteis de artilharia ou ira divina, mas o bacamarte está carregado com uma adaga de dente de dragão. A descarga estilhaça a faca, transformando-a em uma saraivada de cacos de osso, afiados como navalhas, que se enfiam fundo no flanco do dragão. Os fragmentos rasgam feridas abertas no flanco do tio-avô, cortando suas escamas e penetrando na carne abaixo.

O dragão cai para trás, se debatendo. Ele desliza sobre a borda do paredão, e a gravidade o suga, puxando a fera para baixo em direção as ondas que quebram lá embaixo. As garras do dragão se cravam na pedra, detendo sua queda. Tio-avô inala...

E Carillon se solta das garras de Baston, correndo em direção ao fogo do dragão. Seguindo o instinto de Mastro, essa redenção é possível até mesmo para Rasce. Seus dedos se entrelaçam com os dele, e naquele momento ela está ciente da Cidade Refeita novamente, ciente do reino milagroso ao seu redor.

O dragão ruge e solta fogo, mas Cari está pronta com um milagre defensivo. Com um toque de divindade, ela desvia o fogo para a Cidade Refeita, transferindo a lesão para longe de si e para longe de Rasce, dois santos protegidos pelo mesmo milagre. Desta vez, ela é capaz de redirecionar a devastação para longe da superfície, para longe das partes da Cidade Refeita onde as pessoas vivem. Ela pega esse fogo e o enterra. O chão treme enquanto os cofres abaixo explodem em chama roubada.

Baston se abaixa atrás de uma parede. Descendo a rua, os sacerdotes ishméricos gritam e caem para trás. Cantam desesperadamente, chamando a atenção de seus deuses, mas são domados e estão fora de posição, e suas orações não são ouvidas no momento.

Através das chamas, Carillon grita enquanto o milagre cobra seu preço. O

estoque de magia da cidade está esgotado. Por meio de Rasce, ela só consegue recorrer ao escasso resíduo dos poucos corpos na rua Lanterna. Como uma feiticeira, deve pagar a dívida na moeda de seu próprio corpo e alma.

E, nesse mesmo momento, Rasce estende a mão, e o flanco ferido do tio-avô explode.

O dente de dragão não foi o único material carregado no bacamarte. Um punhado de seixos também, cortados da pedra viva da Cidade Refeita, da carne transmutada de Mastro. O milagre faz com que os seixos entrem em erupção com a pedra conjurada, lanças e contrafortes sofrendo metástase sob a pele do dragão. O mesmo milagre que destruiu a fortaleza de Mandel agora empala o tio-avô.

Dragões não são deuses.

Dragões podem ser mortos, para nunca mais voltar.

As asas do tio-avô batem em agonia, uma, duas vezes, lutando contra o peso repentino da pedra. Então ele cai, quebrando ao despencar, rasgando e se estilhaçando ao mesmo tempo. O sangue do dragão cai como chuva sobre o porto, sibilando nas ondas, quando o magnífico naufrágio do tio-avô cai na água. Barcos da guarda da cidade circulam nervosos a carcaça gigantesca. Ondas do impacto moem o *Filho da Lua* contra a costa. Nuvens espessas de fumaça e vapor cobrem o paredão marinho.

Rasce salta para a beirada da muralha enegrecida pelo fogo e uiva, um grito selvagem.

— Eu fiz tudo o que você me pediu! — grita ele com o cadáver titânico lá embaixo. — Eu sacrifiquei tanto por você e, o tempo todo, eu não era *nada* para você! Mas eu ganhei, tio-avô! Você está morto, e eu sou um deus vivo!

Ele se vira para Cari. Estende a mão para ajudá-la, um sorriso enlouquecido de triunfo no rosto.

— Escute o que digo — sibila ele em seu ouvido. — Eu negocieei com sua prima ontem à noite! Ela me deu provas, sim, de que Vorz é um agente de Ulbishe! Ele conspirou com meu tio-avô, me traiu. Traiu os Ghierdanas, traiu Lyrrix. Todos. Então eu vou assumir o comércio de yliastro e garantir o suprimento da guilda. Mas você... — Ele limpa as cinzas de seu rosto. — Você precisa fugir! Há um barco esperando em Shriveport. Essa é a barganha: todos serão informados de que foi você, a Santa das Facas, que matou o dragão! Você matou Pesh: eles vão acreditar!

— Acabei de chegar em casa, eu não posso...

— Vá! — insiste Rasce. — Ou você trará tanto a ira dos Ghierdanas quanto do Reino Sagrado para a porra dessa cidade tão preciosa para você!

Cari quer gritar. Por entre lacunas na fumaça, ela vê as águas cintilantes do

porto, e mais além, o mar aberto. Não uma fuga, não um anonimato abençoado e uma nova vida: apenas exílio eterno.

Mas todo mundo consegue viver se você for. Todo mundo lá embaixo no Filho da Lua, todos aqui em cima. Ratazana e...

— Cuide de Mastro por mim. Se você não fizer isso, eu vou voltar e matar você.

Ele aperta a mão dela.

— Farei isso.

Então, da fumaça e das cinzas, surge Baston Hedanson. O fogo de dragão o pegou de mau jeito: seu lado direito está gravemente queimado, braço e rosto esturricados quase até o osso. Mas em sua mão esquerda está uma arma, e ele a segura com perfeita firmeza.

Suas botas rangem quando ele pisa em frascos de vidro descartados.

— Você irritou o dragão — diz Baston. — Pelas leis dos Ghierdanas, sua vida está perdida.

Ele dispara. A bala, lavada na tintura de Vorz. No sangue dela.

E Rasce também cai.

Cari vê a arma, o clarão da descarga, pelo canto do olho. Ela se vira, mas Rasce já está cambaleando para trás, arrastando-a consigo. Naquela fração de segundo, ela usa um de seus velhos truques — tenta se ancorar na pedra da Cidade Refeita —, mas não funciona. Mastro não tem força para fazer o milagre, ou o fogo do dragão queimou a magia.

Rasce ainda está segurando a mão dela, e ele carrega os dois até a beira do paredão.

O momento terrível em que ela dá um passo além.

Caindo agora.

Despencando em direção às rochas e às ondas.

Tudo rodopiando em torno deles, mar, céu e cidade. Mastro descreveu sua queda do Mercado Marinho para ela, e por um momento ela está lá novamente, de volta à Crise, de volta ao lado dos Deuses de Ferro Negro. Ela sente como se estivesse vendo a si mesma cair, ela e Rasce.

E então... então Rasce não está caindo. Um anel em seu dedo brilha com luz mágica, e de repente ele está flutuando suavemente, como uma folha ao vento.

Cari, porém, cai como uma pedra até atingir o fundo.

O instinto toma conta. O treinamento toma conta. Rasce arranca sua mão da de Cari e ativa o Anel de Samara. Sua queda é interrompida e muda de uma queda

de cabeça para uma descida suave num instante. Mas Carillon continua a cair.

Cai, de cabeça para baixo, até que não haja mais penhasco, não haja mais ar. Ele aterrissa suavemente, mergulhando até os joelhos na arrebentação, ao lado daquela pequena protuberância na base do paredão. A pedra branca, agora manchada de vermelho.

O mar se agita, puxando o corpo quebrado de Cari.

Sangue na água, muito sangue, mas ele não sabe se é dele, de Carillon ou dos dragões. Cinzas também, caindo ao seu redor. A Cidade Refeita acima dele, uma montanha prestes a cair, mas a forma com que o sol reflete na pedra é de uma beleza de partir o coração. Guerdon é linda quando vista do chão.

Gritos vindos do *Filho da Lua*, pessoas vadeando na direção dele. Um barco está vindo, mais além do cadáver do tio-avô. A perda de sangue do ferimento de bala começa a diminuir, o sangue salpicado com areia borbulhando entre seus dedos. A praga o salvou, ele percebe. As placas de pedra também levaram a bala. Ele vai viver.

Ele ri, bolhas de sangue estourando em seus lábios. Ele sempre vence. O tio-avô pode estar morto, mas ele ainda é o Escolhido. Algum deus o abençoou com força e sorte, e ele não pode fracassar jamais! Veja suas obras! Ele colocou esta grande cidade de joelhos! Ele matou o dragão! Ele trouxe ruína a todos os que se levantaram contra ele: até mesmo *o dragão!*

Ele cai de joelhos. O que lhe resta?

O amuleto em seu pescoço — o amuleto roubado de Cari — começa a sofrer espasmos como uma coisa viva. Perto dali, o sangue na água fica preto, uma sombra líquida dançando nas ondas. Rasce reconhece, nesse momento, exatamente qual deus o abençoou e o preservou.

Atrás de si, consegue ouvir o motor se aproximando da lancha de Vorz, mas o alquimista chegará tarde demais.

Ele abre os braços enquanto a escuridão o envolve, erguendo-se como asas negras.

CRIANÇA/IRMÃ/ARAUTO chamam os sinos quebrados de longe através da cidade. Sinos quebrados chamando um corpo quebrado. Cari os ouve, como sempre ouviu. O chamado dos Deuses de Ferro Negro a levou para o mar, onde encontrou abrigo no *Rose*. Mais tarde, após a Crise, a presença de Mastro em sua mente a protegeu dos últimos sinos. O chamado dos deuses silenciou por fim.

Ela quer muito viver. Ela lutou por muito tempo para encontrar sua casa novamente.

Mastro. Me perdoe.

Agora, enquanto está morrendo, Cari escuta novamente. Ela se esforça para ouvir o som dos sinos. Ela nomeia os Deuses de Ferro Negro, falando seus nomes secretos com seu último suspiro, espremendo o ar para fora de pulmões perfurados, passando por costelas quebradas, por lábios quebrados. Uma reivindicação relutante e desesperada do legado da família Thay.

Santa das Facas. Santa dos Ladrões.

Santa de Ferro Negro.

Carillon Thay desfia sua forma quebrada e rouba outra.

EPÍLOGO

Meses passam. Alquimistas, gaivotas e outros necrófagos limpam a carcaça do dragão, deixando apenas alguns ossos visíveis na maré baixa.

Há menos tráfego, agora, nas docas de Guerdon. Menos navios passam pelos ossos do dragão. Trens e carroças rolam para o sul, levando a riqueza e o conhecimento dos alquimistas, e não voltam. A cidade assume um humor sombrio e cansado. Volta-se para dentro, contra si mesma. Bairro contra bairro, zona contra zona. Não uma guerra declarada, mas de desconfianças, ciúmes. Na maioria das vezes não é dito, mas todos sabem que a cidade está em declínio. O Pátio do Nevoeiro e o novo Bairro dos Alquimistas são selvas urbanas gêmeas, cheias de fábricas parcialmente acabadas ou semidestruídas. A guilda dos alquimistas governou Guerdon — abertamente ou não — por quase cinquenta anos, mas agora se foi. A cidade perdeu o espírito que a animava.

Por um tempo, suicídios na Praça da Ventura são comuns, especuladores arruinados caindo de torres como maçãs maduras no fim do outono.

Mas se há uma coisa que Guerdon entende é comércio. Há sempre alguém comprando. Há sempre alguém lucrando. Haith, por exemplo: com o encolhimento de Guerdon, a influência da Coroa haithiana sobre as terras do norte cresce. Os aliados de Haith na ZOH também sentem o benefício da queda de Guerdon. As igrejas dos Guardiões estão lotadas, e a influência do rei aumenta à medida que a do parlamento diminui. Uma nova safra de trabalhadores

alquímicos de salvamento, imitando Dredger, vasculha as ruínas dos pátios de Mandel e outros destroços em busca de sucata e maravilhas.

A Irmandade também se beneficia desse encolhimento. A Cidade Refeita é uma cidade de ladrões, no fim das contas. Ah, e ainda é *tecnicamente* a Zona de Ocupação Lyrixiana, e ainda está *tecnicamente* sob o controle dos militares lyrixianos e seus aliados Ghierdanas, mas agora é a cidade da Irmandade. A guerra se deslocou para o sul novamente, para Ulbishe e Khenth, e os dragões também voam para o sul, para novos dracódromos mais próximos das linhas de frente... e mais perto das rotas de navegação, para um pouco de pirataria nas horas vagas. Quanto aos militares lyrixianos: uma faca na garganta do major Estavo, uma explicação da nova ordem, e pronto.

Ainda existem Homens de Sebo, mas menos do que antes. Reconstruir os tonéis sai caro, e o parlamento não tem mais moeda de sobra. O fechamento das fábricas também coloca uma multidão de novos trabalhadores desempregados nas ruas do Arroio. Os homens de Baston se movem entre eles, falando de Idge e Karla, de outros mártires da causa. O descontentamento ressoa em Guerdon naquele inverno, mas ninguém sabe como consertar as coisas. A cidade não é mais segura, não é mais próspera. O que é Guerdon se o dinheiro não circula pelas ruas e as fábricas não funcionam mais?

O futuro se torna informe e incerto. Os fios do destino da cidade se desenrolam.

Meses se passam, e um navio de Ilbarin atraca no cais de Shriveport.

A feiticeira anda pelas ruas da cidade com cautela. Rotas conhecidas estão fechadas para ela. O antigo clube da Irmandade no Arroio, por exemplo, está trancado dentro da ZOI, e as ruas lá estão todas alteradas. Na rua Valder, onde ela morou, descobre casas reduzidas a escombros na invasão. Algumas foram parcialmente reconstruídas; uma delas está cercada por uma fita amarela que balança na brisa. Ela marca lugares contaminados por armas alquímicas. A fita é velha e desbotada e se desintegra quando ela a toca. Não importa.

Um pôster numa parede anuncia feitiçaria de aluguel. Um Rastejante. Ela ouviu dizer que eles voltaram para Guerdon, preenchendo as lacunas deixadas pela partida do melhor dos alquimistas. Contratados por famílias ricas até em Bryn Avane... e, ela estaria disposta a apostar, chefes criminosos em Cinco Facas. Afinal, foi assim que ela chegou até ali.

Ela se vira, segue para o sul, paralela à rua da Misericórdia. Uma carruagem passa por ela, puxada por um par de raptequinas. Incomodada com a visão, ela

praticamente se joga dentro de uma taverna. Há alguns rostos meio familiares lá, nas sombras, mas eles não reconhecem suas feições destruídas por feitiços. Ainda assim, algumas moedas lhe dão o que ela precisa saber.

Sul, em direção à montanha brilhante da Cidade Refeita.

Há um posto de controle na fronteira. Os guardas desleixados estão em trajes civis, a única marca de sua autoridade um aviso esfarrapado pregado à parede, assinado por um major Estavo. Nenhum dos guardas da fronteira com a ZOL é lyrixiano, a julgar por seus sotaques. Inicialmente, eles se recusam a deixar que ela passe sem um suborno robusto — sua licença para praticar feitiçaria expirou, eles lhe dizem —, mas ela faz o antigo gesto de reconhecimento da Irmandade, e isso abre as portas da cidade. Muito mais fácil, ela reflete, do que carregar o grimório da dra. Ramegos.

Na rua Lanterna ela conhece o primeiro rosto familiar. Dol Martaine se aproxima dela cautelosamente, consciente de seu poder.

— Adivinhei que fosse você pelos guardas da fronteira. Está aqui para causar problemas, bruxa?

— Estou aqui para pagar uma dívida. E realmente quero dizer uma dívida. Se eu quisesse me vingar de alguém, eu diria isso, sem problemas. Os livros têm que ser equilibrados.

— Certo. — Martaine relaxa um pouco. — Tem a ver com Ilbarin?

— Não. Na verdade, não. — Ela olha para os pináculos retorcidos. A luz atinge seu rosto, e Dol Martaine estremece com a visão. — É seguro aqui?

— Nenhum lugar é seguro. Mas está bom por enquanto. — Alguns transeuntes olham curiosos para o estranho traje de Myri, e Martaine os manda passear com um rosnado ameaçador. — Carillon me disse que você a tirou do campo de trabalho.

— Ela está aqui?

Martaine balança a cabeça.

— Ela morreu. Logo depois que chegamos. Caiu da muralha marinha. Eu vi, todos nós vimos. Todos aqueles que chegaram aqui no *Filho da Lua*. Ela nos salvou do dragão, depois morreu nas rochas. — Martaine suspira, esfrega as mãos nas calças manchadas. — Sempre soube que ela morreria numa queda assim. Eu disse isso ao capitão. Ninguém conseguia evitar que ela ficasse subindo no cordame ou nos telhados. Sempre escalando, sempre correndo.

— E Vorz? — pergunta a feiticeira, incapaz de deixar a nota de ódio fora de sua voz.

— Ele se foi. Seus homens pescaram o menino dragão, Rasce, do mar e fugiram. Desceram para Ulbishe, ouvi dizer.

— Ulbishe — repete ela.

— Você estava procurando por Vorz?

— Os livros precisam ser equilibrados, mas isso é problema meu. — Ela retira sua luva, puxando cuidadosamente os dedos, um por um, para evitar rasgar a pele. Ela toca a parede com a palma chamuscada pelo feitiço. — Vou ver o chefe, agora.

A nova senhora é mais jovem do que Myri esperava. Seu rosto também é familiar. Ela está sentada atrás de uma mesa pesada na casa da rua Lanterna. Está ricamente vestida, um alfinete de joias em sua garganta como uma respeitável Senhora de Guilda.

— Você é filha de Hedan, certo?

O rosto da mestra está impassível.

— Eu me lembro de você também. Você era a feiticeira de Heinreil.

— E ele...

— Eu sou a mestre da Irmandade agora — diz ela, brincando com um pequenino caixão dourado, o único enfeite em sua mesa.

— Você não pegou as cinzas?

— Peguei, mas o dragão ao qual jurei servir está morto, e meu irmão negociou uma barganha com Thyrus e Carancio. Eles tinham pouca escolha a não ser aceitar. Agora, a Irmandade tem um entendimento com os Ghierdanas. Esta cidade é nossa mais uma vez.

— E seu irmão?

— Ele irritou os Ghierdanas. Teve que ir.

— Está certo. Não quero me envolver. Não vou ficar. Eu já não queria saber mais de Guerdon anos atrás.

— Então por que está aqui?

— Tenho uma dívida com Carillon Thay.

— Ela está morta — diz Karla. — Ela caiu da muralha marinha, e o mar a levou. Seu corpo desapareceu.

— Ela tinha uma amigo. Mastro.

Karla se levanta.

— Posso lhe mostrar o túmulo dele.

O porão escuro cheiraria mal se Myri conseguisse sentir algum cheiro.

— Olhe por onde anda — adverte Karla.

Myri conjura uma luz sobrenatural em resposta. O piso da adega está salpicado de sepulturas antigas, escavadas às pressas no chão sólido com picaretas e depois reabastecidas, montes urbanos de pedras. Karla a leva para uma cova aberta. Um único seixo repousa ali.

— Eu não sabia mais o que fazer com isso — diz Karla, subitamente nervosa.
— Ele estava... lá, eu acho. Não sei. Ele nunca falou conosco. Só com Rasce.

Myri se ajoelha na sujeira do porão e começa a escrever um glifo complexo no chão. Seus dedos traçam linhas prateadas de feitiçaria sobre os túmulos vazios.

— Ele não precisa falar comigo. Só escutar.

Um clarão de luz distante.

Luz não.

Feitiçaria. Uma luz no éter, um sol invisível. Ela atrai Mastro de volta, reúne-o. Fragmentos de consciência que se tornaram selvagens, ratos rastejando pelas paredes do que já foi sua mente.

A voz é de uma estranha, mas a luz é suficiente para manter sua atenção. Ele consegue amarrar sua consciência ao longo da trilha de luz, por um breve momento. Lembrar-se de como era *ser*.

— Fui aos senhores de Khebesh. Disse a eles tudo o que sabia sobre o Milagre das Sarjetas. Sobre a Cidade Refeita, a Santa das Facas. Tudo o que eu sabia sobre a obra de Jermas Thay, sobre a criação de Carillon. Tudo.

“Como dizer isso?

“Deuses são padrões. Padrões em movimento atemporal no éter. Feitiços vivos se quiser pensar dessa maneira. O pensamento mortal agita o éter. Os mortais individuais não contam muito, mas o pensamento certo faz um feitiço. E muitos mortais... Deuses nascem de nossos pensamentos coletivos. No padrão de sua divindade, eles canalizam orações, canalizam o resíduo dos mortos. É isso o que mantém o deus em movimento no éter. O padrão refaz a si mesmo, repetidas vezes.

“E também existe você. Uma alma mortal, que recebeu o poder acumulado de um panteão. Os senhores não acreditaram em mim de forma alguma quando eu disse a eles que você sobreviveu. Você é uma anomalia, Mastro Idgeson. Capturado a meio caminho entre deus e mortal.

“Então, se você não é um deus, como o peão de Vorz foi capaz de fazer sacrifícios a você? Não aos Deuses de Ferro Negro. A você.

“Minha teoria, e os senhores concordam, é que você está se contendo. Você está preso entre o mundo mortal e o divino: entre ser um padrão atemporal de

magia, renovando infinitamente a si mesmo, e sendo uma mente mortal ancorada ao mundo material, ao tempo mortal.

“Você tem uma escolha diante de si. Pode deixar de lado sua consciência linear, parar de se apegar a âncoras como Carillon, como suas lembranças. Você não vai *pensar* mais, não como você faz agora, mas ainda existirá. Você vai ser... um padrão. Um feitiço vivo. Se as pessoas adorarem você, você reunirá poder, influenciará o destino. Talvez até acumule santos, pense por meio deles. Como Pesh era toda guerra, como a Mãe é toda misericórdia, como o Senhor das Águas é os mares de Ilbarin, você será... Bem, eu nunca conheci você, Mastro Idgeson. Não sei que tipo de deus você poderia ser. Um tirano ou qualquer outra coisa. Talvez algo bom. Não sei.

“Ou você fica como está. Este farol que conjurei para atraí-lo... posso inscrevê-lo, torná-lo um encantamento duradouro. Vai manter você unido por um tempo. Será uma âncora para você, uma espécie de santo artificial para dar à sua consciência um ponto de referência. O feitiço vai se desgastar em algum momento... mas não antes de você. Seu corpo mortal está morto há muito tempo; seus pensamentos são alimentados pelo poder roubado dos Deuses de Ferro Negro, e pelo que resta dos sacrifícios que os Ghierdanas lhe deram. Talvez mais resíduos de cadáveres prolongassem você por um tempo, mas você não pode processar isso de forma limpa. Os pensamentos humanos são muito confusos.

“Então é isso. Eu nem sei se você consegue me ouvir, ou se também já partiu há muito tempo. Se puder responder, me dê um sinal.”

A cidade precisa urgentemente de inspiração. O sonho da Cidade Refeita está apodrecendo ao redor dele. É uma cidade de ladrões, mas ladrões à maneira de Heinreil, à maneira dos dragões. Tirando dos pobres e dos desesperados, em vez das guildas e comerciantes ricos. Idge escreveu sobre um jeito melhor de mantê-la. Mastro se permite imaginar santos rebeldes, ladrões santos. Campeões das sarjetas e dos becos, derrubando as guildas corruptas, exigindo uma cidade mais justa. Os Homens de Sebo e as outras obscenidades e crueldades dos alquimistas destruídos, os deuses loucos expulsos da cidade.

Uma revolução sagrada.

Mas Mastro Idgeson não é seu pai. Ele foi o guardião do sonho de Idge durante toda a vida, toda a pós-vida temporária também. Ele serviu à memória de Idge como Rasce servia ao dragão, achava-se escolhido para continuar o sonho de uma Guerdon mais justa.

Mas à sua maneira. Não à maneira de Idge.

Mastro reúne toda a sua força restante. Com um dedo invisível, ele escreve na parede do porão, queimando sua mensagem na pedra.

VOU ESPERAR POR ELA.

AGRADECIMENTOS

E escrevo estas palavras em 13 de julho de 2020 e, honestamente, há dias que o futuro parece tão imprevisível que escrever se torna um ato de otimismo absurdo. Espero, gentil leitor, que você esteja tão bem quanto possível dadas as circunstâncias, sejam elas quais forem quando estiver lendo isto.

Obrigado, a propósito, por ler; um agradecimento especial a todos aqueles que leram e revisaram *A oração dos miseráveis* e *O santo das sombras*. Agradecimentos especiais e fortemente armados à BookNest.eu.

Gratidão infinita à equipe editorial de Emily Byron, Bradley Englert, Jenni Hill e Joanna Kramer, ao artista de capa Richard Anderson e ao restante da equipe da Orbit.

Até mesmo a Nazia. Ela sabe o que fez.

Partes deste livro foram escritas durante o *lockdown*. Minhas condolências a Edel e às crianças, que ficaram presas numa casa com um escritor com prazo de entrega apertado e sem acesso a cafeterias.

Continuo em dívida com meu fiel agente John Jarrold e os leitores beta John Nephew e Neil Kelly; também agradeço à equipe da Pelgrane, aos Twitterati e ao círculo de amigos que se tornou um conjunto de quadrados no Zoom nos últimos meses.

Um brinde a tempos melhores pela frente.

DIREÇÃO EDITORIAL

Daniele Cajueiro

EDITOR RESPONSÁVEL

André Marinho

Mariana Rolier

PRODUÇÃO EDITORIAL

Adriana Torres

Júlia Ribeiro

Juliana Borel

Anna Beatriz Seilhe

REVISÃO DE TRADUÇÃO

Marina Góes

REVISÃO

Carolina Rodrigues

Juliana Borel

PROJETO GRÁFICO DE MIOLO

Larissa Fernandez Carvalho

Leticia Fernandez Carvalho

MAPA

Paul Bourne, Handiwork Games

DIAGRAMAÇÃO

DTPPhoenix Editorial

PRODUÇÃO DE EBOOK

S2 Books